PS2 · XBOX · GC · PS3 · X360 · WII · PSP · NDS · GBA · retro

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

799,- Ft

576

KONZOL

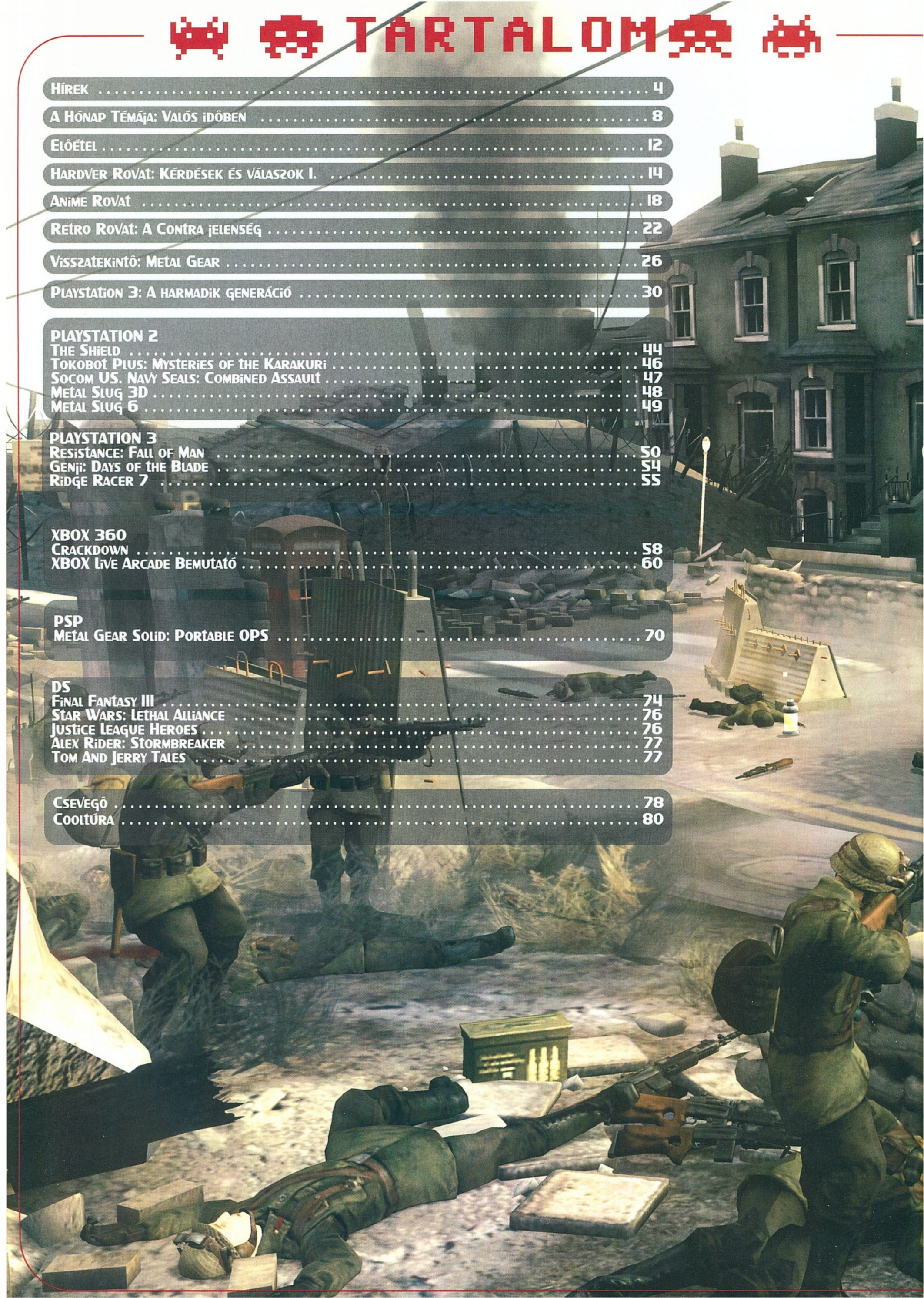
PLAYSTATION 3



AVI TÉMÁNK: VALÓS IDŐBEN • HARDVER ROVAT: NAGYFELBONTÁSBAN • VISSZATEKINTŐ: METAL GEAR TÖRTÉNELEM

ESISTANCE: FALL OF MAN • CRACKDOWN • XBOX LIVE ARCADE JÁTÉKOK • MGS PORTABLE OPS • FINAL FANTASY III

TARTALOM



AKTuális 102

2007 FEBRUÁR – IZGALMAS TÉMÁK HÓNAPJA

Az univerzum nagy egyetemes egyensúlyának érdekében – melynek fenntartására az 576 Konzolnak is törekednie kell – az a tisztességes, hogy pár olyan hónap után, amikor nyolcvan oldalunkból hetven kizárólag játékteszteket mutat be, néha elkalandozzunk más területekre is. Ez a február tökéletes alkalom volt ehhez…

Legnagyobb érdeklődésre valószínűleg a Playstation 3-at bemutató összefoglaló tesztünk tarthat számot, amelyben Magyarországon elsőként igyekeztünk lerántani a leplet a Sony újgenerációs masinájáról. Minden, amit tudni akartál erről a gépről, de eddig nem volt kitől megkérdezni, most itt áll a magazinban.

Tyler (szip) múlt havi fergeteges bemutatkozása – és az ezzel egybeeső nextgen daráló beindulása – után kézenfekvő volt, hogy tovább folytassuk elmélkedésünket, ezúttal arról a kifejezetten aktuális kérdésről, hogy valóban megöli-e a követhetetlen technikai fejlődés a játékélményt, és milyen akadályokat gördítenek a halmozódó megapixelek a fejlesztők elé.

Tovább folytatva a gondolatmenetet figyelmetekbe ajánlom Krisz „Leggyakoribb kérdések a HDTV vásárlással kapcsolatban” összeállítását, amely terveink szerint sorozattá növi ki magát, és segítséget nyújt majd abban, ki milyen készüléket válasszon magának újgenerációs konzoljához.

Anime rovatunkban a stílus alapműveivel ismertet meg titeket Oldern, és valami hasonlóra vállalkozik Stinger is, aki a videojáték-történelem egyik leghíresebb játéksorozatának történetét meséli el.

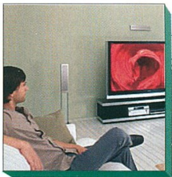
Játéktesztünk most kevesebb van a szokásosnál, de a hónap stílusához igazodva ide is inkább érdekességeket válogattunk be, és egy nagy levegővétel után elkezdtük a PS3 anyagok boncolgatását is, melynek éke Dae Resistance-et bemutató „búcsútesztje”. Búcsú, de vélhetőleg nem végleges – Dae most egy időre eltűnik, külföldön próbál szerencsét, de terveink szerint amint megvetette lábát külhonban, újra jelentkezni fog az 576 előretolt helyőrségéből. Vigyázz magadra kölyök!

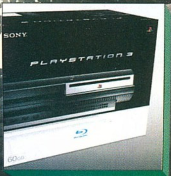
Az X360 tulajok gondolom kitörő örömmel fogadják Krisz ötletét, aki arra vállalkozott, hogy leteszteli az összes izgalmas Xbox Live Arcade címet, és emellé még egy Crackdown bemutatónak is szorítottunk helyet.

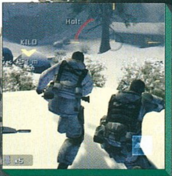
Handheld vonalon is csupa csemege vár rátok. Bepótoltuk a januári MGS hiányt egy PSP-s Portable Ops teszttel, DS-re pedig bemutatjuk nektek a Final Fantasy sorozat harmadik, méltán legendás darabját.

Én azt mondom, kezdjetek olvasni…

Martin





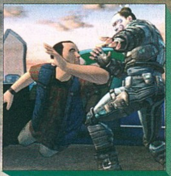




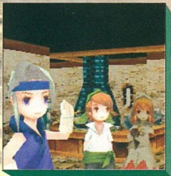












Az 576 Konzol pontozási rendszere

1-2.5 pont	– Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3-4.5 pont	– Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5-5.5 pont	– Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6-7.5 pont	– Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8-9.5 pont	– Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 pont	– Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

ISSN 1417-9296

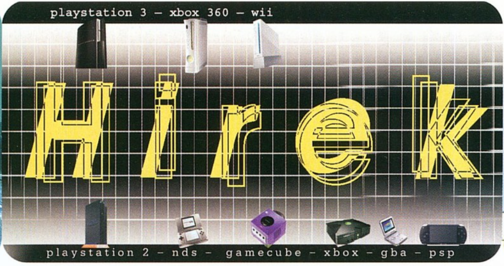
Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda Zrt.
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Kiadványszerkesztő: Szalontai Attila
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576konzol.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük.

Címlap: PLAYSTATION 3







FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE (XBOX 360)

A **FlatOut** első része jól teljesített, a tavaly megjelent második pedig még jobban: a *Bugbear* autóroncsolós játékának második epizódja több mint egymillió példányban kelt el (három platformon – PS2, Xbox, PC – összesítve, de akkor is…), ez pedig az esetek kilencvenkilenc százalékában azt szokta jelenti, hogy villámgyorsan jön a folytatás, mert igény van rá. A Bugbear ennek megfelelően nem habozott, hanem rohamozott: nagy erőkkel láttak neki a harmadik epizód fejlesztésnek, csak éppen a számozást hajították ki az ablakon, és inkább egy jól hangzó alcímet csaptak az ismert névhez – a harmadik rész a **FlatOut: Ultimate Carnage** címen fut majd.

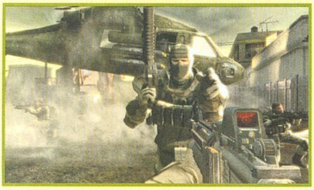


A korábbi epizódok erősen multiplatform irányultsága is repül a kukába, a stúdió bízik a rohamosan növekvő X360-bázisban és a platformon igen biztatóan alakuló „megvásárolt konzol per megvásárolt játék" rátában – a FlatOut: UC a dolgok jelenlegi állása szerint csak és kizárólag a Microsoft következő generációs konzoljára fog megjelenni.

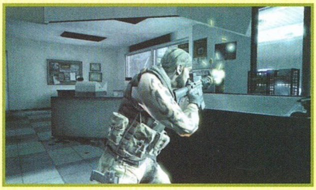
Az alapok változatlanok, belemenős, nagypályás roncsderbi érkezik, ügyesen kevert nagyvárosi aszfalttal és poros-mocskos vidéki pályákkal. Ami változik, elég nagyot: a külcsín. A járgányok a korábbi 7500 helyett 20 000 poligonból épülnek fel, és nem nyolc, hanem egyszerre tizenkettő száguldozhat belőlük egyszerre. Maguk a pályák is csinosodnak, az előző részekben maximum ötezer rombolható objektumot törhettünk szanaszét, az X360 verzió már nyolcezret kezel ezekből – 720p-s felbontásban. Szingli játékmódból ötöt, multi hancúrból meg kétfélét ígérnek – utóbbiak természetesen online is nyomhatók lesznek. Licencelt járgányokra továbbra se számítson senki, az ismert okokból – nincs az az autógyártó, aki ilyen szinten engedélyezné (vagy ha igen, akkor csak észveszejtően súlyos összegekért) a modelljei virtuális szétbontását. Tervezett megjelenés júniusban, biztonságos távolban a konkurens Burnout 5 tavaszi premierjétől…

BLACKSITE: AREA 51 (PS3 / X360)

Emlékszik még valaki az Area 51-re? Mármint: a játékra, és nem az amerikai kormány állítólagos szupertitkos UFO-kutató laboratóriumára és bázisára? Ha valaki az utóbbira (a bázisra) emlékszik, és konkrétan járt is ott, akkor sürgősen keressen fel minket, remek könyvet írnánk a témából, a bevételen meg osztozunk persze. Ha csak a játék rémlik, az sem baj, sőt, nagyon jó, mert akkor most nem kell (kéne) külön leírnunk, hogy a Midway ufós FPS-e, az Area 51 majd' két éve jelent meg (PS2 / Xbox), erős közepes minőséget képviselt, és a **Blacksite: Area 51** a direkt folytatása lesz, szintén a Midway-től, ezúttal a Playstation 3 / Xbox 360 duóra.











A műfaj változatlan, az ellenfelek is a gonosz ufonauták közül kerülnek ki, de a megközelítésben már vannak különbségek. Az első Area 51 egy meglehetősen lineáris, „menj, oszt lőj agyon mindenkit, aki nem te vagy, és gyanúsan mozog" sajátszemszögű lövölde volt, a folytatás már csavar egyet a formulán. Nem egyedül akciózunk, hanem osztagparancsnokként, azaz némi taktikus íz keveredik a lövöldözésbe. Parancsokat osztogathatsz, taktikákat határozhatsz meg, fedezékbe küldheted, vagy rohamara parancsolhatod az embereidet – ha jó döntéseket hozol, vígan mennek idegent ölni, ha azonban bénázol, és feleslegesen veszélyezteted az életüket, morcosak lesznek, csökken a morálljuk, elkezdenek rosszul célozni, figyelmetlenek lesznek, aztán jól agyonlövetik magukat. A Midway ezen felül némi lélektani kavarást is ígér, állítólag többször kerülsz majd konfliktusba önmagaddal és a feljebbvalóiddal – te döntöd el, hogy mindenáron teljesíted e a kiadott parancsot, vagy ellenszegülsz, és a lelkiismeretedre hallgatva azt teszed, amit éppen jónak látsz. Hadbírósági tárgyalásra remélhetőleg azért nem kerül sor…

Újdonság továbbá, hogy nem csak gyalog szaladgálhatsz, hanem néhány helyen járművekbe pattanhatsz (katonai terepjárók, civil autók, durván felfegyverzett harci helikopter – ez lesz az epic repülő hátas, hehehe – gyenge poén, a WoW játékosok talán értékelik… :). A pályák linearitását felszámolják, a szituációk és helyszínek többségét többféle úton / módon is megközelítheted. Grafikai téren a Midway „lenyűgöző látványvilágot" ígér, ez szerintünk a (a képek, meg a neten fellelhető trailer alapján) a mostanság elképesztően divatos, és a Gears of Warral már alaposan bizonyított Unreal 3 technológia módosított változatát takarja. (A Midway tavaly licencelte magának a népszerű motort, így egyáltalán nem alapot nélkülöző a feltételezés). **(A GoW bevételeiből Cliffy-fiú megvette az új Porschét, a malibui házat, és elment 1 hónapra Hawaii-ra, majd megnyugtatta a stábot: ti majd az engine bevételeiből vásároltok. És lőn, már ez a game is, meg a következő Mortal is U3 motort használ… Martin)**

Multi? Hát persze, hogy lesz, online formában is, a megszokott multi móduszok (DM, Team DM, Capture the Flag) mellett két abszolút egyedi játékmód figyel a kosárban – a Human vs. Reborn különböző képességekkel felruházott csapatokat állít egymással szembe, míg a Siege-ben az ellenfél játékosait kell „elrabolnunk", és magunk mellé állítanunk (… ilyesmit mintha már láttunk volna a Perfect Dark Zero-ban…). A kiadói előrejelzés szerint a Blacksite: Area 51 2007 harmadik negyedévében jön, ami emberi időszámítás szerint nyár végét vagy ősz elejét szokta jelenteni.

GODZILLA: UNLEASHED (WII, PSP, NDS)

Godzilla visszatér a képernyőkre, ha jól számoljuk, legalább harmadszor az elmúlt éveket nézve – az előző epizódok a Gamecube, Xbox és Playstation 2 tulajdonosokat boldogították, a harmadik pedig elsősorban a zsebkonzolos játékosok, és Nintendo-hívek szimpátiájára számít. Tulajdonképpen joggal: a korábbi játékok ugyan korán sem voltak klasszikusnak, meg remekműnek nevezhetők, de a magunk részéről jól elszórakoztunk velük – a szingli módusz felejtős volt, néhány haver meg pár üveg Heineken viszont csodákat tett velük, új, „lefújlak, belevájglak egy felhőkarcolóba, megtaposlak, aztán együtt röhögünk" dimenziókat kapott az alapjaiban elég egyszerű pofozkodás.

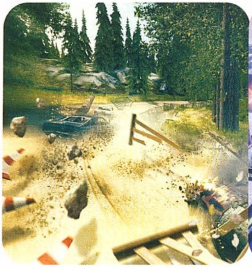
Az *Atari* most ezt kívánja folytatni, valószínűleg nem véletlenül – a komoly anyagi problémákkal küszködő kiadó szinte az összes jelentős sorozatától és licencétől kénytelen volt (jó pénzért) megszabadulni a túlélést biztosítandó (a Driver például az Ubisofthoz került, és most ők portolják mindenhova – lásd az Aprólékot…), a Godzilla viszont maradt náluk (nem kellett senkinek?), így ez kap harmadik részt. Az „ami egyszer működött, azt ne piszkáld, mert csak rontasz rajta" elvet követve nem nagyon fogják megbolygatni a játékmenetet, a némileg kipofozott grafikán kívül a teljes Godzillához köthető szörnygárda szerepletetését (konkrét lista még nincs), sok-sok rombolható metropoliszt, könnyen kezelhető / tanulható harcrendszert és a korábbiaknál csavarosabb történetvezetést ígérnek – utóbbi talán felesleges is, a Godzilla játékoknál soha nem számított a sztori, minél egyszerűbb / bugyutább, annál jobb.

A célplatformok megválasztása elég érdekes, és valószínűleg ismét csak a kiadó ingadozó financiális helyzetére vezethető vissza – a szörnyes romboló-túra valószínűleg remekül mutatna Xbox 360-on vagy Playstation 3-on, de ezekre (egyelőre?) egyáltalán nem tervezik kiadni, inkább a jóval gazdaságosabban munkára bírható Nintendo Wii-t, és a PSP / NDS párost célozzák meg – 2007 utolsó hónapjaiban. A hír környékén szemrevételezhető képek értelemszerűen nem a handheld verziókból, hanem a Wii változatból származnak…

HOUR OF VICTORY (XBOX 360)

Adja magát a kérdés: hány második világháborús FPS-re van még szüksége a világnak? A jelek szerint sokra, vagy legalább is még többre. Összeszámoltuk, a közeljövőben (azaz tavasszal) három játék teszi tiszteletét a műfajban, és akkor a különféle platformokat még nem is különítettük el… Most a Midway is beáll a sorba: a fentebb már tárgyalt Area 51 folytatás mellett egy háborús lövölde is szerepel a kiadó ez évi kínálatában.

A **Hour of Victory**-t fejlesztő *Nfusion* nem újonc a műfaj-






ban, igaz, eddig leginkább PC-s vonalon tevékenykedtek – de itt legalább háborús akciójátékokat gyártottak, az elmúlt hetven év szinte összes jelentős hadszínterét bejárva. A Győzelem Órája ezzel szemben kizárólag a második világháborúra koncentrál, és egyszerű FPS helyett a három főszereplő speciális képességeit előtérbe helyező megközelítést alkalmaz. Konkrétan: kapsz egy kémet, egy kommandóst és egy mesterlövészt – mindegyik karakter más játékstílust képvisel, és ha túl akarod élni a harcokat, használnod kell a tulajdonságaikat. Ambrose Taggert (ő a kém) árnyékokban lapul, nyaki ütőereket metsz át, és hangtompítós fegyverekkel dolgozik; William Ross (a brit kommandós) maga a nyers erő, élő tank, fegyvereket lóbálva rohan a harcba, és a rambo-taktikát képviseli; Calvin Blackbull (az amerikai mesterlövész) pedig háztetőkre mászik, sötét lyukakban lapul, és távolról osztja a halált. Eredeti? Dehogy az, szinte ugyanezt láttuk nem is olyan rég, a Commandos: Strike Force-ban…

Ha az ötlet nem eredeti, legalább a grafika, meg a kiegészítő szolgáltatások legyenek jók: ezzel első pillantásra nem lesz baj, az Nfusion belepakolt mindent a játékba, amit egy háborús FPS-től manapság elvárunk. Lehet majd járműveket vezetni (harckocsikat is), légi csapást kérni, lesz online multi (a játékmódokról még nem beszélnek) és a vizuális szekción sem spórolnak – itt is az Unreal 3 technológia kerül bevetésre, sok-sok rombolható objektummal megfejelve.

A Hour of Victory jelenleg kizárólag Xbox 360-ra várható, és kivételesen napra pontos megjelenési dátumot is tudunk mondani – június huszonkilencedikén kerül a boltok polcaira Európában.




CRUSH (PLAYSTAION PORTABLE)

Kevés az „eredeti" játék PSP-n? Túl sok a nagygépekről átportolt anyag? Valóban sok, de szerencsére egyre több a kizárólag ezt a gépet megcélzó, máshol nem elérhető játék is – a **Crush** is ilyen.

A *Kuju Entertainment* játéka tipikusan olyan cucc, aminek alapötletét nehéz elmondani / leírni, ha viszont megnézel róla egy videót (megnézhetsz, a neten kering belőle egy rövid trailer), rögtön világossá válik az egész. Mivel mi egyelőre kénytelenek vagyunk írásban mesélni (az „digitális papír" elterjedése sok évet várat magára, a Konzol 2027-es számának hírrovatában majd visszatér rá az akkori hírszerkesztő :), megpróbáljuk példákkal érzékeltetni, hogy merre hány lépés… Tehát: adott egy háromdimenziós környezet, és adott egy ifjú főhős. Vannak platformok is, meg felszedhető tárgyak. Oké, ez eddig egy átlagos háromdés ugrabugra, mi olyan különös benne? Az, hogy az egyes platformokat / pályarészeket egész egyszerűen nem lehet elérni – nem tudsz akkorát, vagy olyan irányban ugrani. A megoldás: lapítsd ki, nyomd össze a teret (innen a cím), és varázsold át két




dimenzióba – így egy olyan világot kapsz, mint egy hagyományos, kettődés platformerben. Példa: a térben „mögötted", elérhetetlen távolságban lebegő platform hirtelen beugrik „föléd" – át tudsz bújni alatta, vagy akár fel is ugorhatsz rá, hogy begyűjtsd a kis lila gömböket. A tér mindig az éppen elfoglalt helyzetednek megfelelően lapul ki, a feladat az, hogy megtaláld a helyes pozíciót, és akkor lapíts, amikor szükséges.

Magyarán szólva: a Crush nem csak az ugrálásról szól, hanem a szürkeállományodat is rendesen megdolgoztatja majd. A Kuju mindezek mellé színes-szagos, elvont világot, egyedi humort és szerethető hősöket tálal. A Crush-t a Sega gondozza, megjelenni pedig 2007 második negyedévében fog. Várjuk szeretettel!

WARHOUND (XBOX 360)

Volt már elit-zsoldosos akciójáték (Mercenaries), volt körökre osztott akció-stratégia (Jagged Alliance), de FPS-ként még nincs agyoncsócsálva a téma – a **Warhound** fogja alaposan megrágcsálni. Az alapszitu egyszerű: adott egy zsoldos, adott egy laptop, és egy világtérkép. A megbízásokat a laptopon keresztül kapod, eldöntöd, hogy melyik szimpatikus, és hogy melyik éri meg neked anyagilag – odarepülsz, szétcsapsz a rosszfiúk




között, felmarkolod a pénzt, és várod a következő feladatot.

A Warhound mögött álló *Techland* szerencsére nem intézi el ennyivel a dolgot, tucatlövölde helyett okos akciójátékot gyártanak. Lesznek például fejleszthető tulajdonságaid, jó sok. A játék ezeket „jogosítványokként" nevezi, és nem csak járművekre lehet megszerezni őket. Példa: terepjárót akarsz vezetni? Vedd / szerezd meg rá a jogsit, és menni fog. Hatalmas hegy tetején lapul a célpont? Végezd el az alpinista-tanfolyamot, és mászd meg sziklákat, hogy ne a nagykapun keresztül legyél kénytelen beköszönni. Nem vagy elégedett a fegyverarzenáloddal, vagy a célzás pontosságával? Gyűjtsd össze a rosszarcúak által eldobált fegyvereket, és gyakorolj velük a lőtéren – hamarosan profin kezeled ezeket is, és viheted magaddal a következő küldetésre.

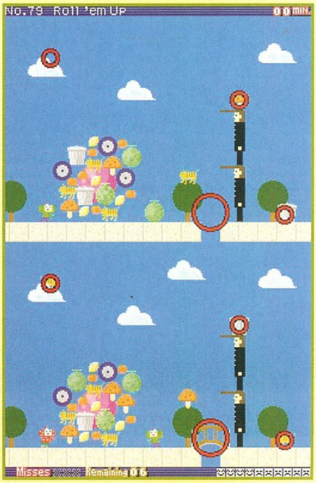
A begyűjtött pénz segítségével kismillió dolgot tudsz csinálni: informátorokat / információkat vásárolhatsz, fejlesztheted a képességeidet, új járművekhez juthatsz. Nem csak a missziókért jár pénz, az okos zsoldos az öldöklés mellett értéktárgyakat is gyűjt – és hazatérve eladja őket. A misszió-struktúra nem lineáris, a hírneved növekedésével új lehetőségek / küldetések nyílnak meg előtted – ezek között lesznek olyan speciális feladatok is, melyeket csak akkor kapsz meg, ha már kellő szinten specializáltad megad egy területen. A fejleszthető képességeknek köszönhetően e missziók többféleképpen oldhatók meg, sőt, az új tulajdonságok begyűjtése után szabadon visszatérhetsz bármelyikhez.

Jól hangzik, remélhetőleg nem csak papíron, hanem akció közben is jól mutat majd a Warhound – konzolos fronton csak Xbox 360-ra jön, valamikor 2007 év vége magasságában.

QUICKSPOT (NINTENDO DS)

A Nintendo DS nem csak a keményvonalas játékosoknak szól – a duplaképernyős handheld jó részben az egyedi, az „eseti játékosokat" (…vagy hogy a fenébe is fordítjuk az angol „casual gamer"-t), a hetente csap pár órát játszó réteget kényeztető játékainak köszönheti az elképesztő sikerét. Vegyük például a Brain Trainingет: egyszerű, mindenki számára könnyen érhető és gyorsan teljesíthető feladatok, színtiszta érintőképernyős irányítás, semmi stressz – az eladott példányszámot nézve könnyen elképzelhető, hogy a jövőben ez jelenti majd a (kereskedelmi) siker kulcsát.

A sokmilliós eladásokra persze sokan felkapták a fejüket, például a *Namco Bandai* – nekik is kellett sürgősen valami ilyesmi,











egy egyszerű, de nagyszerű kis játék, ami mellé akár a nagymamát is le lehet ültetni. ő lenne a **Quickspot**. A cím szinte mindent elárul, és a koncepció sem ismeretlen: boldogult gyermekkorunkban mi is sokat görnyedtünk a színes-rajzos „mi a különbség a két kép között" füzetek fölött. Akinek nem lenne ismerős (létezik ilyen ember?): adott két kép, első pillantásra teljesen ugyanolyanok, de jobban megnézve aprócska különbségek fedezhetők fel – a kiscica bajsza nem öt, hanem csak négy szálból áll, a felhő a jobb oldalon belóg a napocska elé, a bal oldalon pedig nem. Aki hamarabb felfedezi az összes eltérést, az nyert.

Namco-ék valószínűleg ránéztek az NDS-re, megállapították, hogy két képernyője van, örültek neki, annak meg pláne, hogy az eleve két képből álló játékot milyen remekül át lehet ültetni rá. Kreáltak három játékmódot. A Rapid Play-ben öt világot, világonként tíz szintet kell teljesítenünk, és lesznek főellenfelek is (...fogalmunk sincs, hogy miképp lehet ebbe főellenfeleket nyomni, de lesznek!). A Focus Play összesen 140 feladványt sorakoztat egymás mögé, képenként tíz darab eltéréssel. A leginkább homlokráncolásra okot adó játékmód Today's Fortune névre hallgat – ez állítólag egyfajta napi horoszkóp lesz a képek bevetésével. Ne kérdezzétek, hogy hogyan működik... A fentieken kívül természetesen lehet egymás ellen is játszani – ezt már határozottan el tudjuk képzelni, és ki is fogjuk próbálni. Mikor? A japán verzió tavasszal érkezik, a többi meg később – valószínűleg még 2007 folyamán. Majd' elfelejtettük: a képek a Namco Bandai birodalom híresebb játékaiból lettek összeollózva, találkozhatunk a Katamari Damacy-val, Klonoa-val vagy akár az áramvonalas Ridge Racer járgányokkal is...

BOOM BOOM ROCKET (X360 – XBL ARCADE)

Ritkán foglalkozunk a hírrovat keretein belül letölthető játékokkal, pláne nagy(obb) terjedelemben – pedig itt a legfőbb ideje, a visszafogott méret és a kevésbé látványos prezentáció ellenére az XBLA-n egyre több remek cím jelenik meg, és a dolgok jelenlegi állása szerint a Sony is bőven ellátja majd letölthető anyagokkal a Playstation Networköt.

A **Boom Boom Rocket** már csak azért is kiemelt figyelmet érdemel, mert a Project Gotham Racing sorozatért felelős Bizarre Creations áll mögötte (ők követték el az XBLA arzenál mai napig legjobb játékát, a félelmetesen addiktív Geometry Wars-t is), a kiadó pedig az Electronic Arts – ők egészen mostanáig



távol tartották magukat az Xbox Live Arcade játékoktól, ez lesz az első letölthető formában forgalmazott próbálkozásuk.

A Boom Boom Rocket-et legjobban három másik játék keverékeként lehetne jellemezni: végy egy nagy adag Fantasvisiont, dobj hozzá három kanál Dance Dance Revolutiont, keverd össze alaposan, a végén pedig szórj a tetejébe – óvatosan, csak egy csipetnyit – némi pikáns Rez fűszert. Az eredmény a következőképpen fog kinézni: éjszakai háromdimenziós városban repkedsz, és ritmusra lövöd ki a rakétákat. A rakéták robbannak, a robbanások láncreakcióba fűzhetők, és ha mindent jól csinálsz, beugrik a bónusz „psychedelic mode", azaz a súlyos LSD utazásra emlékeztető elborult látványvilág.

A Boom Boom Rocket ötlete az EA eseti játékosok számára létrehozott Pogo.com játékportáljáról származik, lehet egymás ellen nyomni online, és persze lesz hozzá világszintű pontszámranglista is. A BBR a tervek szerint valamikor a tavasz folyamán kerül fel az Xbox Live Arcade kínálatába.

APRÓLÉK

>> Kezdjük az „apróhíres" rovatot az elmúlt hónap tán legfontosabb bejelentésével: **európai** megjelenési időpontot és árat kapott a **Playstation 3**. A pletykák ellenére (lehetett hallani áprilisról, sőt, szeptemberről is) a Sony nem csúszik tovább a géppel – eredetileg novemberben akarták kihozni az Öreg Kontinensen, ugyebár, de a krónikus gyártási problémák miatt átcsúszott tavaszra – a PS3 **március huszonharmadikán** lesz leemelhető a polcokról. Ár? Általában 600 euró, vagy ennek megfelelő helyi valuta, kivéve az Egyesült Királyságot, ahol valami titokzatos oknál fogva még ennél is többet, 425 fontot (kb. 650 eurót) kell kicsengetni a 60 gigás modellért. Nem véletlenül nem beszélünk a „kisebb", 20 gigás HDD-vel felszerelt, WiFi adaptert és kártyaolvasót nélkülöző, ennek megfelelően olcsóbb változatról – ilyen nem lesz Európában a premierkor, a Sony majd csak valamikor az év utolsó traktusában tervezi a forgalmazását mifelénk, és még ez sem teljesen biztos. A kezdőkészlet viszont elég emberesnek tűnik, a Sony egy millió géppel támadja be Európát a premier napján. Játékokból lesz vagy harminc, nagyobb részük dobozos, a többi meg online tölthető / vásárolható. ők azok:

Resistance: Fall of Man (SCEE)
MotorStorm (SCEE)
Genji: Days of the Blade (SCEE)
Formula One Championship Edition (SCEE)
Ridge Racer 7 (SCEE)
Call of Duty 3 (Activision)
Marvel: Ultimate Alliance (Activision)
Tony Hawks Project 8 (Activision)
Gundam - Target in Sight (Namco Bandai)
Full Auto 2: Battle Lines (Sega Europe)
Sonic the Hedgehog (Sega Europe)
Virtua Fighter 5 (Sega Europe)
Virtua Tennis 3 (Sega Europe)
World Snooker Championship 2007 (Sega Europe)
NBA 2K7 (Take 2)
NHL 2K7 (Take 2)
Blazing Angels Squadrons of WWII (Ubisoft)
Enchanted Arms (Ubisoft)
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent (Ubisoft)
The Elder Scrolls IV: Oblivion (Ubisoft)
Def Jam: Icon (Electronic Arts)
Fight Night Round 3 (Electronic Arts)
NBA Street 4 Homecourt 2007 (Electronic Arts)
Need for Speed Carbon (Electronic Arts)
The Godfather: The Don's Edition (Electronic Arts)
Tiger Woods PGA Tour 2007 (Electronic Arts)
Untold Legends: Dark Kingdom (Electronic Arts)
F.E.A.R. (Vivendi Universal)

Online megvásárolható játékok:

Tekken: Dark Resurrection (SCEE)
Lemmings (SCEE)
Go! Sudoku (SCEE)
Go! Puzzle (SCEE)
Blast Factor (SCEE)
flOw (SCEE)
Super Rub'a'Dub (SCEE)
Gripshift (Sony Online Entertainment)

Fény derült a boltokba kerülő kiegészítőkre is: vehetsz hozzá SIXAXIS wireless irányítót, távirányítót, HDMI kábelt, AV kábelt, komponens AV kábelt, és S Video kábelt is. A gép előrendelhető az 576 Shopokban – érdeklődj személyesen a boltokban, vagy keresd fel az online áruházat.

>> Az Electronic Arts hosszú pihenőre küldte a Fehér Tanácsot: a nagyon-nagyon multiplatform (PC, Xbox 360, Playstation 3) szerepjáték, a **The Lord of the Rings: The White Council** a Gyűrűk Ura univerzumból harapott volna egy nagyot – de nem mostanában fog. A hivatalos kommentár szerint a játék fejlesztését „befagyasztották" és az EA következő üzleti évének vége (fordítunk: 2008 március harmincegy) előtt nem nagyon fog megjelenni, ergo a Tolkien-rajongók kénytelenek lesznek az áprilisban debütáló (Európában a Codemasters által gondozott) PC-s Gyűrűk Ura MMO-hoz (masszívan muliplayer online szerepjáték, ugye) fordulni a napi Gandalf-pótlékért. Utóbbit kis szerencsével mostanság bétatesztelni is lehet egyébként, a regisztrációs folyamat [http://www.lotro-europe.com/beta-signup.php] viszonylag fájdalommentes. Ha a konzol(ok) mellett játékra alkalmas PC-t is tartasz otthon, tegyél vele egy próbát – egész kellemes.

>> Még mindig EA, és még mindig multiplatform: a korábban kizárólag PC-re ígért **Spore** (gigantikus evolúciós hadjárat a Sim City / Sims apukájától, Will Wright nagymestertől, egysejtűként indulsz, a végén pedig idegen bolygókat és civilizációkat tiporsz el) és az eredetileg erősen Wii-exkluzív **My Sims** (a japán ízlésvilághoz igazított Sims-újragondolás, bájosan nagyfejű karakterekkel és izgalmas online múlti módusszal) szépen átmászik a Nintendo duálképernyős zsebkonzoljára, a Nintendo DS-re is. Miért? Mert sok pénzt akarnak keresni, azért. Az NDS jelenleg a legkívánatosabb játékmasina, túl a harmincmilliomodik értékesített példányon, a fejlesztési költségek pedig több kategóriával alacsonyabbak, mint bárhol máshol. Megéri, nem?



>> **Wipeout** rajongók, sorakozó: a futurisztikus versengés ismét tiszteletét teszi – ezúttal Playstation 3 / Playstation Portable platformokon. Cím és megjelenési időpont (pláne: screenshot) egyelőre nincs, így kénytelenek vagyunk megelégedni a puszta ténnyel – lesz új Wipeout, az előző részekért felelős SCEE Liverpool (korábban: Psygnosis) fejleszti, és a legutóbbi PSP felvonás, a Wipeout Pure alapján lehet bőszen reménykedni abban, hogy inkább a PS1-es



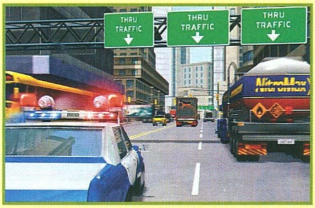






klasszikus trilógiára, és nem a csalódást keltő PS2-es próbálkozásra fog hasonlítani...

>> A Codemasters újrahasznosít: az **Emergency Mayhem**-nek elvileg még valamikor 2004-ben kellett volna megjelennie, de a játék kiadója (az Acclaim) szépen csődbement, így nem lett belőle semmi. Kódmesterék most elővették, leporolták, kifényezték, hozzácsaptak egy új irányítást, és kiadják Wii-re. AZ EM legközelebbi rokonaként a Crazy Taxi-t lehetne megnevezni – csak taxizás helyett mentő- rendőr- és tűzoltóautókkal sietünk a rászorulók segítségére, a helyszínre érve pedig minijátékok formájában (bomba hatástalanítása, rohangálás mindenféle égő épületekbe) fejezzük be a feladatot. Megjelenés még az idén.



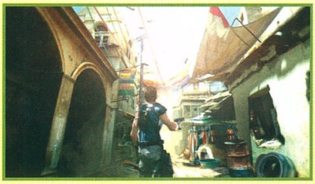
>> Pillantás egy következő generációs játékok jelentősen megemelkedett költségvetésére: a Capcom elárulta, hogy a **Lost Planet** kemény negyven millió dollárjukba fájt – ebből húszmilliót tettek ki a konkrét fejlesztési költségek, a maradék húszast pedig reklám és marketing tevékenységre szórták el. Ekkora költségvetésénél minimum egy milliót kell egy játékból eladni ahhoz, hogy nyereséget termeljen a kiadónak – a Lost Planetnek ez sikerült, ergo van öröm Capcoméknál.

>> Kiadót talált magának a **Mercenaries 2: World in Flames**. A Pandemic „katonás GTA"-ének folytatását az Electronic Arts vette a szárnyai alá, és 2007 év végén kívánják a piacra dobni. A Mercenaries 2 hivatalosan továbbra is Playstation 3 exkluzív, kevésbé hivatalosan pedig... maradjunk annyiban, hogy a fejlesztőcsapatot nemrég meglátogató zsurnaliszták Xbox 360 fejlesztői gépeket láttak az irodákban. Véletlen? (Nem az...)



>> Jól megy a bolt **THQ**-nak: az amerikai kiadó 476 millió dolláros bevételt produkált a mögöttük álló harmadik üzleti negyedévben – ez pedig kerek 33 százalékos növekedés az előző év hasonló időszakához képest. A Disney / Pixar, WWE és Nickelodeon licencekből készült játékok továbbra is jól fogynak, az eddig X360 exkluzív (de idén Playstation 3-ra is megjelenő) Saint's Row és a PC-s Company of Heroes is vaskos sikernek bizonyult – ezért a nagy bevétel.

>> Remegve várod a **Resident Evil 5**-öt? Akkor még remegni fogsz egy darabig: a Capcom-tól származó információk szerint a fejlesztés a vártnál több időt vesz igénybe, így az ötödik rész egészen biztosan nem fog megjelenni 2007-ben, és könnyen meglehet, hogy 2008 elején sem – a magunk részéről legkorábban 2008 tavaszára várjuk, de egy ilyen nagy címnél az ősz egy fokkal alkalmasabb időpontnak tűnik...



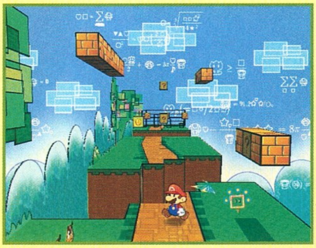
>> A **Tokyo Game Show** nem jut az E3 sorsára: tavaly ugyan keringtek pletykák arról, hogy a TGS beleolvad valamelyik népszerű animés vagy képregényes japán kiállításba, és a 2006-os volt az utolsó – nem így történt, szerencsére. Sőt: a TGS bővül, idén a megszokott három nap helyett négy napig tart, szeptember 20. és 23. között kerül megrendezésre. Helyes!

>> Fentebb már utalgattunk rá, hogy milyen eszetlenül jól fogy a **Nintendo DS**, most konkretizálunk: a zsebkonzol januárban mind Amerikában, mind Európában átlépte a bűvös **tízmilliós határt**, az Öreg Kontinensen ezzel a „leggyorsabban fogyó játékkonzol" címet is megszerezte. Japánban még jobban megy a bolt, ott közel tizennégy millió pakoltak kosárba belőle a vásárlók. A Nintendo ennek örömére emelni a legyártott mennyiségét: januártól kőkemény 2.5 millió Nintendo DS Lite-ot löknek a kereskedelmi vérkeringésbe – havonta.

>> Az Unreal 3 technológiát most már lassan a fél világ licenceli, és a japán fejlesztők / kiadók sem tudnak ellenállni neki. Az Epic legfrissebb ügyfele maga a **Square Enix** – ők is megvásárolták a motort. A vásárlás tényét bejelentő sajtóközleményben indokol is a Squenix: az Unreal 3 remek eszköz arra, hogy a híres japán kiadó / fejlesztő bátran nézzen elébe a következős generációs masinák által támasztott elvárásoknak - így például a többprocesszoros architektúrák lehető legjobb kihasználásának.

>> Sony + Namco szerelem: márciusban közös fejlesztőstúdiót nyit a két cég – a firma **Cellius** névre hallgat, a tulajdonrész 51-49 százalékban oszlik meg (a Namco Bandai-é a többség), az elnök pedig a Playstation apukája, Ken Kutaragi lesz. A név nem véletlen, az új vállalkozás a Cell processzorban rejlő képességeket kívánja maximálisan kiaknázni – könnyen kikövetkeztethető, hogy kizárólag Playstation 3-ra fejlesztenek majd.

>> Gamecube tulajok, elő a zsebkendőket, és nyomás Wii-t vásárolni: a Cube „utolsó nagy exkluzívja", a **Super Paper Mario** még nem lesz exkluzív, sőt, egyáltalán meg sem jelenik a Kockára – a Nintendo egy huszárvágással törölte a Cube-változatot, a játék kizárólag Wii-re jön, a gép képességeihez igazított új irányítással – méghozzá idén áprilisban.



>> Fejlesztőt vált a **Guitar Hero**: a remek gitáros ritmusjáték korábbi fejlesztője, a Harmonix nem dolgozik a harmadik epizódon, hanem új projektbe fognak – ez elmondásuk szerint „annyira ambiciózus és újszerű, hogy semmiképpen nem tudnák a Guitar Hero keretein belül megvalósítani". Ennek ellenére természetesen lesz folytatás, a sorozatot gondozó Activision ugyan még nem jelentette be, hogy kik készítik, de a pletykák (és egy online álláshirdetés) szerint nagy valószínűséggel a Tony Hawk sorozatról elhíresült Neversoft a kijelölt utód.

>> Nem lesz multi a **Bioshock**ban – kürtölte világgá az óceán mélyén játszódó, a sajátszemszögű lövöldék műfaját forradalmasítani készülő FPS fejlesztője, az Irrational. Miért? Mert a fejlesztők szerint a Bioshock a single player élményről szól, a játékos a víz alatti Rapture pusztuló világát fedezi fel - a multiplayer lövöldözés rombolná a koncepciót, az Irrational pedig abszolút nem érzi szükségesnek a jelenlétét. A Bioshock ennek ellenére rendelkezik „online komponenssel", de ez inkább a később letölthető bónusz-tartalmak formájában fog megtestesülni...



>> A sok letölthető tartalom-csomagocska után teljes kiegészítőt kap (konzolokon továbbra is letölthető formában) az **Elder Scrolls IV: Oblivion**. A **Shivering Isles** névre hallgató expanziós csomag több mint harminc órányi játékidőt, új területeket, új tárgyakat / fegyvereket és persze raklapnyi új küldetést csap az alapjátékhoz. Tervezett megjelenés áprilisban, arról még nem esett szó.

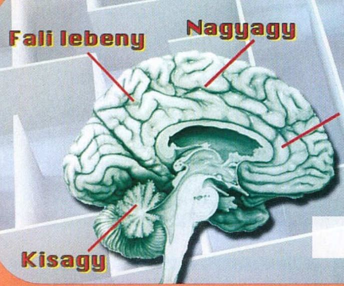


>> És a végére egy örömteli hír az Xbox 360 tulajoknak: a korábban PC-re és PS3-ra bejelentett Unreal Tournament 2007



jön Xbox 360-ra is – és ez most már teljesen hivatalos. A játék ezzel párhuzamosan címet váltott, **Unreal Tournament III** néven kell keresni a polcokon – 2007 őszén, ha megjelenik.

Liquid



A Hónap Témája

VALÓS IDŐBEN

„Egyszerűen érvényesült az energiánk. Minden lendületünk megvolt. Igen… egy gyönyörű magas hullám tetején lovagoltunk. És most… kevesebb, mint 5 évvel azután, felmész egy meredek hegyre Las Vegas-ban és nyugatra nézel, és a megfelelő szemmel majdnem meglátod a magas víz nyomát. Ez az a hely ahol a hullám végül megtört, és visszagördült."
(Hunter S. Thompson)

Vörös lámpás közhelyriadó: annyiszor hallhattuk már, hogy a jelenkori retina-orgazmusok, valamint a közeli és távoli jövő még pazarabbnak ígérkező látványparádéja mögött sok esetben csak a nagy büdös semmi van, hogy visszhangozni is szégyellem. Ugyanakkor adja magát, hogy a témát lehet csócsálni, mint ahogy mindezt olvasva talán a techgeek tagozat is ugyanezt teszi a pentazeminnel, de nincs rá szükség, mert most nem a „ha egy játék szép, az már szar is" című műsor heti ismétlése fut. (Véletlenül sem. Kinek hiányzik az „egy talicskányi NES játékban sincs annyi pixel, hogy elég legyen egy ajtókilincsnyi textúrához a Metal Gear Solid 4-ben" színvonalú replika?) Nagy Tanulság és Megkérdőjelezhetetlen Alapigazság nem lesz, csak egy road trip, fókuszban azzal a kis kanyarral, amitől Colorado pofás, természetes szépséggel kecsegtető hegyvidéke neonfényben fürdő Las Vegas-szá változik.

PAST SIMPLE

Amikor a videojátékkal kapcsolatban még értelmezhetőek voltak olyan fogalmak, mint amilyen a mágneslemezre mentett programsor, a kézzel pixelezett grafika, vagy a négycsatornás zene, és a warezoláshoz sem kellett több egy kétkazettás decknél, már akkor is minden programozónak az volt a célja, hogy a primitív kis chipek halmazából kihozza a maximumot. Pedig a hardverkorlát ugyancsak szorított – és ez baj? Nem, ez nagyon is pozitív! Okosnak kell lenni, hogy a szándék és a lehetőségek közötti kényes egyensúly meglegyen. Egy akadály általában visszatartó erő, gondolnád. Hadd meséljek el egy történetet, amikor pont nem volt az.

Az experimentális zenék egyik jeles képviselője, a kanadai Venetian Snares a nyolcvanas évek végén kezdett el bekattanni. Szalagos magnóra rögzítette az utca zajait, egy csomó fémes zörejt, bizarr neszt és csapkodást, majd a végeredményt alaposan megvágta, és egy filléres Amiga számítógépen hallgatható (bruhaha) formába pofozta. Ez így önmagában nem elég semmire, maximum egy belépőt garantál Lipótmezőre (főleg, ha az illető úgy néz ki, mint aki most gyújtott fel egy templomot, amiben bennégett a sekrestyés), nem pedig címlaptémát olyan magazinoknál, mint a The Wire. Éppen a nekik adott interjúban fejtegette, hogy az egész „lo-fi megközelítése" abból fakad, hogy nem volt pénze rendes stúdióhardverekre. Hát hova vezet ez? Jelenleg a szaksajtó kollektíven vakarja a fejét, mert nem tudják, milyen kategóriába tuszkolják a zenéjét. Ebben az esetben *az akadály maga volt az ihlet*. Sosem találták volna fel az emelőt, ha anno munkára tudják fogni a rodoszi kolosszust.

Egy földszintes hardver megismeréséhez és betöréséhez elég volt két-három ember, és egyiküknek sem kellett executive producernek vagy milliomosnak lennie ahhoz, hogy játékot készítsenek. Ahhoz, hogy a kész produktum jó legyen, trükközni kellett, mindig más felé keresve a kitörési pontokat. Csak így működött – az innovatív megoldások kifejlesztése egészséges kényszer volt.

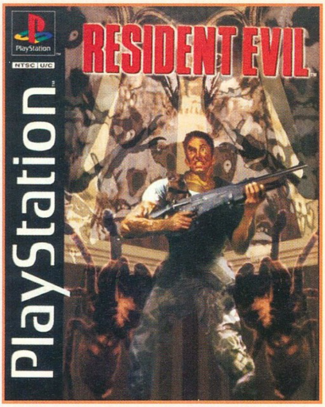
PAST CONTINUOUS

„Persze, könnyebb volt régen újat mutatni!" – mondod, és ez tény, de nincs mindig szükség friss ötletre egy klasszikus megteremtéséhez. Eklatáns példa a Resident Evil, ami milliókkal ismertette és szerettette meg a survival horror stílust. A teljes sztori: Mikami belezúgott egy NES játékba, a Sweet Home-ba (amit szintén a Capcom állított pályára, még '89-ben), és ezt vetette alá egy restaurációs folyamatnak. Mivel a cél egy interaktív horrorfilm lett volna, adta magát az ötlet: az Alone in the Dark jól megválasztott, filmszerű kamera-beállításai és renderelt hátterei kibírják azt is, ha a Night of the Living Dead összes élőhalottja próbálja meg kidönteni a falakat.

Az eredeti elképzelés szerint a túlélőshow-t saját szemszögből izgulhatta volna végig a játékos – ebből született a későbbi „spinoff" Survivor –, de valakinek leesett a kétfilléres, hogy ez jóval kevésbé ijesztő. Kevesebb lehetőséget biztosít váratlan helyzetek megteremtéséhez, nincs se adrenalin-turbó, se szívritmuszavar. És ha egyszer nem annyira erőforrás-igényes (és nem mellékesen: látványosabb!) megoldás a körbetapétázott környezetben frászt hozni a S.T.A.R.S. csapatra, miért ne tennék meg? Ez nem „spórolás" volt a kakaóval, ez a technika egyszerűen része volt a játékmenetnek; a kiszámíthatatlanság megkövetelte az állandó koncentrációt. Nem véletlen, hogy a még klasszikusnak mondható, de már 3D-s Code Veronica is erre épített a szabadabb kameramozgás ellenére. Időparadoxon: az „ódon" technika megszülte az újszerű játékstílust, de a modernizált folytatás is ennek a hagyományait őrizte.

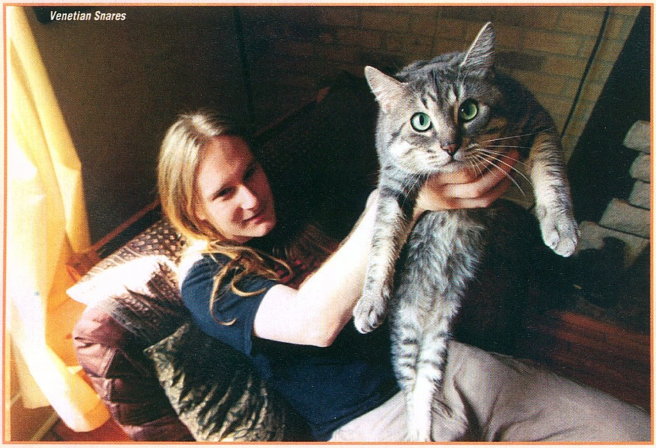
Ez nem az alkohol feltalálása volt, csak egy frappáns mix. Na és? A felrázott, darált jéggel és mentalevéllel szervírozott végeredménytől kollektíven hanyatt estünk és részegen motyogtunk értelmezhetetlen szavakat az asztal alatt. („A kreativitás titka, hogy jól tudod leplezni a forrásaidat" – mondta Einstein, márpedig róla azt beszélik, nem volt annyira sötét.)

A játék kellően újszerű és friss volt, úgyhogy senki nem szólt (be), hogy olcsó megoldás volt a valós idejű 3D-s grafika hanyagolása. Pedig még ugyanebben az évben, 1996-ban történt, hogy a két évvel korábban PC-n debütált Cyberia (rail shooter elemekkel felpezsdített kalandjáték) szép csendben tiszteletét tette Saturnon és Playstationön. A videojáték-magazinok mindezt zajosan megvétózták, mondván, hogy a két 32 bites konzolt nem ehhez a játékstílushoz tervezték, így az előre rögzített, korlátoltan befolyásolható sztori csupán porhintés. (Értsd: nem techdemo.) Ahhoz, hogy Mikamit és csapatát a „szabad sajtó" néhány képviselője lebombázza egy szellemi mélyrepülés során, csak a következő rész PC-s átiratáig kellett várni, mert akkor már menetrendszerűen érkezett a szemöldökráncolás, hogy a renderelt környezet technikailag elavult. Szomorú, de (azon a platformon) valahol érthető; akkoriban volt felfutása a még friss technológiának számító 3D-gyorsító kártyáknak,





Sweet Home NES



Venetian Snares

és nem ez a játék volt az, ami bicepsszel bele tudott feszíteni a kamerába.

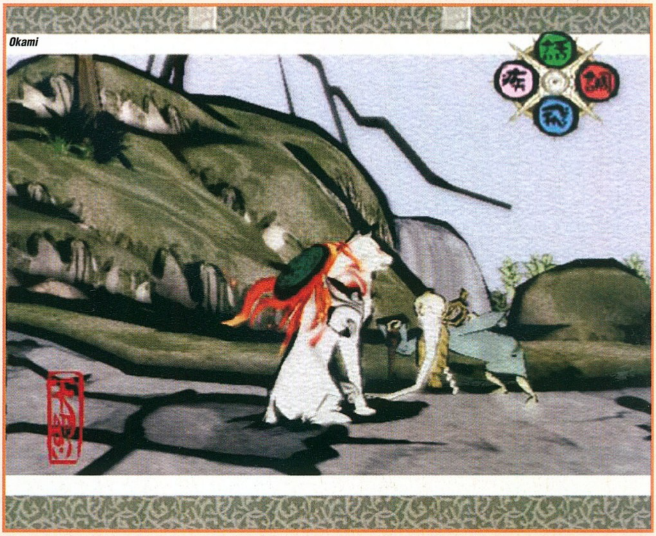
A Resident Evil csak összekötötte a kellemeset a hasznossal. A firkászok tehát éppen rossz helyre köptek. Előfordul.

(Ami miatt néhány magazinnál megérdemelnének egy irdatlan verést szeneslapáttal: *a bennfentesség érzetének keltése.* A lelke mélyén mindenki John Carmack és Hideo Kojima, és ezt az attitűdöt a lapok úgy igyekeznek éltetni, hogy címlapra teszik egy még meg sem jelent játék képét, a hat oldalas (természetesen) exkluzív ismertetőben pedig wireframe-modelleket mutogatnak, néhány mondatos, a grafikus titkárnőjével készített mini-interjúkban értesítenek a játék legkevésbé fontos részeiről, és arról, hogy két éven belül már kész is lesz. Bemutató a választható fegyverekből vagy a pályák alaprajzából, kósza képkockák a target renderből. Mindenki profivá válik, kívülről fújja, hogy bump mapping, lens flare, pixel shader, anti-aliasing és bár ez egy mezei játékosnak annyira érthető, mint egy autentikus latin nyelvű ördögűzési szertartás, a gonosz azért megmarad bent, és megkérdezi, hogy ennek tényleg van-e értelme. Hogy tényleg ennek van-e értelme.)

Tény, hogy a lapok feladata az újdonságok bemutatása, és ennek a halmaznak az új technológiákat éppen betörő játékok nagyobb részét képezik, mint a konzervatív(abb) megoldásokra építő produktumok. Mindig is így volt, és ez rendjén is van. A sajtó felelőssége abban áll, hogy ha az eredeti szándékot még ~~ezek a technikai fétistől elvakított köcsögök~~, a prominensek, a szakértők sem ismerik fel, akkor a közvetített értékítélet destruktív, aki pedig a fősodortól eltérő megoldásokkal operál, az tehetségtelen, esetleg félkegyelmű, ha nem éppen egyszerűen hülye. *Az kizárt, hogy a készítőknek ez volt az eredeti elképzelése. Mi jobban tudjuk.*

Szóval a sajtó majd elvégzi a természetes szelekciót. Bízzátok csak rájuk. Oké. De egy *„our frothing demand for this game increases"* azért arra sarkall, hogy szárazon tartsuk a puskaport.


Okami


Okami

PRESENT SIMPLE

Játék és muzsika, röviden: Robert Henke (aka Monolake) 2004-es lemeze, a Signal to Noise különös kísérlet. A szerző a zenébe építette az időjárás változásait, egy aprólékosan modellezett vihart, mindezt egyetlen eredeti, mintavételezett hang felhasználása nélkül. Az eredmény élvezhető egy süppedős karosszékben borús délutánokon, ugyanakkor ez a lemez kimondatlanul is azoknak a monitorfejűeknek szólt, akik napokon át büdösödnek ugyanabban a pólóban a gépek között, hogy egyetlen hangot csiszoljanak tökéletesre, az elképzeléseiknek megfelelőre. ők tudják, hogy mekkora belefektetett munka van mögötte. Henke részéről demonstráció, hogy mennyit bír a saját fejlesztésű Monolake motor (ezért is jelentette meg saját neve alatt, mintegy elkülönítve a többi lemezétől), azoknak pedig inspiráció, akik szintén hasonló megközelítésből dolgoznak. (Nem, nem merész a zenével párhuzamot vonni; minden társművészet és minden irányzat érintett a kérdésben, ami a technológia fejlődésén alapul – vagy éppen annak rabságában vergődik.)


Robert Henke

Mert egy „épeszű" embert nem nagyon érdekel, hogy egy kopasz német producer milyen határokat döntöget le egy G4-est bűvölve, hacsak nem fogékony maga is a hasonló perverziókra. Mi ennek a megfelelője videojáték-oldalon? Adva van egy fejlesztőcsapat, akik olyan grafikus motort írnak, hogy ahhoz képest a Quake III egy batchfile, és mutatják az erőt. Hogy tudnak. Feleim, szümünkhel látjuk, csak annyi a gond, hogy ezzel inkább a Game Developers Conference-en lenne érdemes villogni. Ahol a valóban prominens urak nyilatkoznak és mutogatják a legújabb technikai vadhajtásokat. Ennek ott a helye. Ott lenne a helye. De nem áll meg ennyiben, mert természetesen „ideát" is jól képzett szakértők állnak rendelkezésre. Csak ők még nem döntötték el, hogy jövőkutatók lesznek, vagy játékosok.

PRESENT PERFECT

Amikor a fejlesztők elkezdtek a PlayStation 2-n dolgozni, sokan taknyosra sírták magukat, mondván, ezzel az architektúrával nehezen fognak boldogulni. A teljes kapacitás kihajtásához évekre, türelemre, angyali nyugalomra és hihetetlen rutinra volt szükség. Ja, esetleg az sem árt, ha alapból zseni az illető. Lehetőségek tárháza, kis csodák palotája: na, most építsen mindenki azt, amit akar!

2005. Sok évvel a gép megjelenése után állat szakít a Shadow of the Colossus, elégedetten csettintünk a Resident Evil 4 portolási bravúrja miatt, és a Metal Gear Solid 3-ra már nem is találunk szavakat.

A fejlesztők pezsgőt és zászlót bontanak: *„Bevettük a hardvert, immár tenyérből eszik, kihoztunk belőle mindent, amire képes!"*

És erre az lenne az egészséges válasz: *„Szuper! Akkor most rajtatok a sor! Ti mire vagytok képesek?"*

Megtalálni a határokat, és előnnyé kovácsolni azokat – AZ teljesítmény lenne!

A Clover Studios miből vette az ihletet az elszállt, de fantasztikus ötlethez, amiből az Okami képi világát teremtették? Abból, hogy a PS2 nem bírta volna meghajtani a játékot, ha a fotorealizmusra törekszenek, így az eleve inspiratív, vízfestékkel készített vázlatok végül egy az egyben kerültek feldolgozásra. Hát mi volt ez? A keretek stílusos feszegetése? Csak nem?

Egy másik bájos fricska: a K-Project. A központi téma az evolúció. Hiába, hogy a kurrens mezőnyben a Dreamcast combos VRAM tartalékokkal rendelkezett, a több száz méteres látótávolság még azt is megizzasztotta volna. És most jön a pofátlanság teteje: a fák közvetlenül az orrod előtt nőnek ki és hajtanak levelet. A tematikába passzol, a hardver nem lesz öngyilkos szégyenében, úgyhogy senki nem szólhat semmit. A tartalom megtalálta a formát. A forma inspirálta a tartalmat. Okos szimbiózis, aki akarja, bámulja: http://www.youtube.com/watch?v=ivl6kB2cbgc. (Kész játékként nem érdemes keresni, a K-Project végül Rez néven nem vált sikeressé.)

Szóval, kezdenénk éppen mi is örülni, meg álmunkban csöngetni egy picit… erre mi történik? Közbejön egy generációváltás.

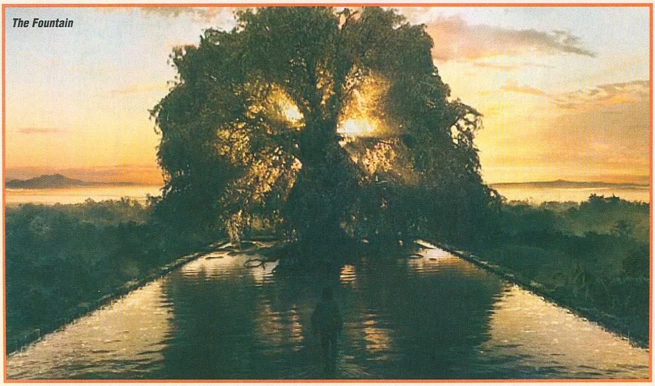
A 2005-ös E3 már a fejlesztői szuperszámítógépeken futtatott demókról, „ilyen lesz" videókról, majdani sikercím-várományos játékokról és a Boldog Jövőről szól. Neo a kagylóba dün-

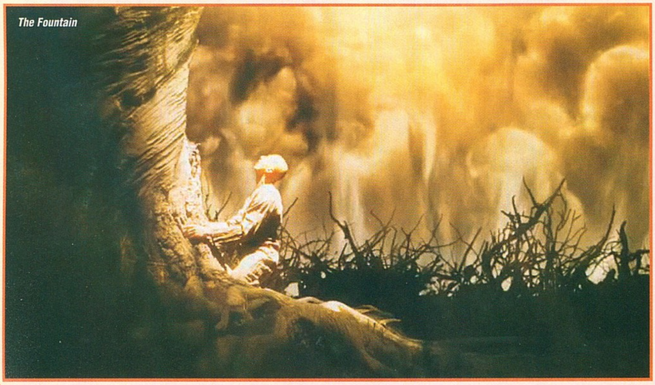
nyög a határok, ellenőrzés és korlátok nélküli világról, és nem jön a városrendező, hogy telefonfülkéstől a betonba préselje egy úthengerrel. Dehogy, stílszerűen szól a Rage Against The Machine.

Ned Ludd 1779-ben összetörte a szövőszékeket és útjára indította a gépromboló mozgalmát. Joggal nevezték a haladás kerékkötőjének (szövőszék és kerékkötő, én kérek elnézést); abban a korban az iparosodás, az új találmányok alkalmazása serkentő hatású volt, ezt kétségbe vonni ostobaság. De ez nem párhuzamos mindazzal, ami most zajlik.

Új lehetőségek? Na, akkor forduljunk hátra egy kicsit, nézzük meg, mi van a régiekkel. Játékstílusok megcsonkított hullái szegélyezik a Szép Új Világba vezető utat: kézzel rajzolt grafikák, 2D shmupok és platformjátékok, bájos-pofás RPG-k, kalandjátékok és digitális novellák tetemei oszladoznak. A kivégzés oka: nem fakasztottak vizet a sziklából. Maximum vért a szilíciumból – na és? Egyszerűen képtelenség ezeket úgy tálalni, hogy ettől süljenek ki a kondenzátorok. *Bűntény.* És akkor most köszönjük meg az ajándékba kapott szép új étkészletet, amikor a másik kézzel felmarkolták és elvitték a nagyi családi ezüstjét?


The Fountain


The Fountain


The Fountain

Mindent megtehetsz? Ott áll a fejlesztő, remegő kézzel, előtte a developer kit, a Csúcshardver, ami teljesítményét tekintve már konkurencia lehetne a paksi atomerőműnek, és bizonytalanul pislog, mint a tapír egy Boeing pilótafülkéjében. Amit megtehet, az talán nem az, mint ami a szándéka. Először is: a vasat térdre kell kényszeríteni. Elérni, hogy ne az gitározzon az idegein, hanem ő zongorázzon rajta. Semmiség. Öt év. És ötven ember. Ötven nagyon okos programozó, akiknek nagy, kocka alakú s*gg van a fejük helyén. Férfimunka, de nem jó mulatság.

Képzeld el: van egy konyhád, ahol ötszáz főnek készíthetsz nyolcfogásos japán díszvacsorát. És ez felelősség, amiben benne van a lehetőség, hogy megteheted. Ha nem élsz velük: gyenge vagy. Itt fura módon nem az a pazarlás, ha fogadást rendezel, ahol mindenki elégedetten szopogatja a miso levest és a sushi cafrangjait, hanem ha mindezt a kapacitást csak arra fordítod, hogy egy iskolás csoport száját tömd be cseresznyés pitével. Sokan talán mást sem szeretnének, de nem lehet. Söprés innen a desszertes villával, ma már másként működnek a dolgok.

PAST CONTINUOUS

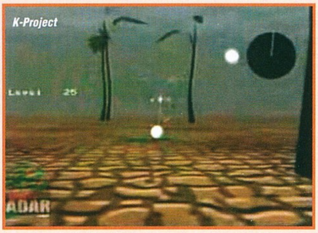
Azt az örökséget sikerült átmenteni a régmúlt idők játékaiból, hogy a csúcsteljesítmény kifacsarása éppúgy presztízskérdés volt akkor is, ahogy most. Ami különbség: akkor ez a folyamat stílusokat szült, most pedig a meglévőknek biztosít egyre szebb keretet. És még valami. Amíg ma az a mérce, hogy a késztermék mennyire idomul a valósághoz (elvégre ez egy mindenki által ismert és elfogadott viszonyítási alap), addig régen ez szóba nem került. A néhány színből álló grafikához absztrakciós érzék kell ugyan, de magát a játékot akkor sem fogod valósághűnek látni (ellenkezőleg, pont ez segít elvonatkoztatni tőle). A Katakis nem akart űrhajó-szimulátor lenni, és a hőskori kalandjátékok puzzle-elemei sem „Tribute to MacGywer" célzattal kerültek a helyükre. Ezek a kísérletezés során alakultak így, remekül funkcionálva a saját kiépített rendszerükben. A realizmusra irányuló törekvések szorgalmasan igyekeztek mindezt bozótvágó késsel ritkítani. Ha a külső alapmodellje a valóság, akkor a tartalom is ahhoz kell, hogy igazodjon.

PRESENT PERFECT CONTINUOUS

Darren Aronofsky, a Requiem for a Dream és a Pi rendezője, a független filmes új alkotásával, a The Fountainnel a Cannes-i fesztiválon olyan fütyülést söpört be, hogy az egy trance partin is elment volna, csak itt kevesebb volt a fényrúd meg a szopogatott kapásjelző. (Ennek nem kell nagy jelentőséget tulajdonítani. Tíz évvel ezelőtt David Cronenberg és filmje, a Crash is hasonló üdvrivalgásban részesült, aztán az esztéták és a szakma nagyobb része mégis őt igazolta – ha valakinek ez fontos…) Már a trailert bámulni is élvezet; igazi mesevilág. Különösen érdekes ez annak tükrében, hogy a rendező némileg keserűen a következőt nyilatkozta egy interjúban: *„A komputeranimáció megölte a fantáziát."* Fontosnak tartotta kiemelni, hogy a film szinte száz százalékig CG-mentes, és ennek érdekében képes volt jeleneteket is átírni. *„Azt akartuk, hogy valódinak látsszon minden. Ezért dolgoztunk organikus megközelítésből. Ez egy új, eddig ismeretlen formája volt az alkotásnak, és a végeredmény új távlatokat nyitott meg előttünk."*

Homokszemekkel, fényhatásokkal és vízfolyással is lehet kápráztatni. És mi értelme van ennek, ha egyszer a gépek mögött gubbasztó látványfelelősök izomból megoldanák? Tényleg, mi? Darren példája rámutat: ha valaki a bevett sémáktól akar eltérni, az más megközelítést igényel, és a felhasznált eszközök is különbözőek lesznek. Olyasfajta különcségnek tűnhet ez, mint amikor egy regénynél hangsúlyozzák, hogy kézzel íródott, de ez más – a kísérletezés során az alkotó játszik a felhasznált eszközökkel, meghozzá nagyon is céltudatosan.

Ami jelenleg a videojáték-fronton zajlik, az mindennek az ellenkezője. Mi is? A jelenleg is ismert játékstílusok optikai tuningja, ami egyszerre jogos és érthető. Jogos, mert ha ezek a stílusok eddig funkcionáltak, akkor ezután sem kéne temetni, és érthető, mert ezek ismeretében lesz a játékosnak viszonyítási alapja két generáció között. Két autóversenyt könnyebb egymás mellé tenni és megállapítani a különbséget, mint egy szürreális takonyvilágot összevetni egy pszichedelikus VR térrel. Az eddig bevált sémákat tovább lehet finomítani, szó se róla; de az ezek-


K-Project

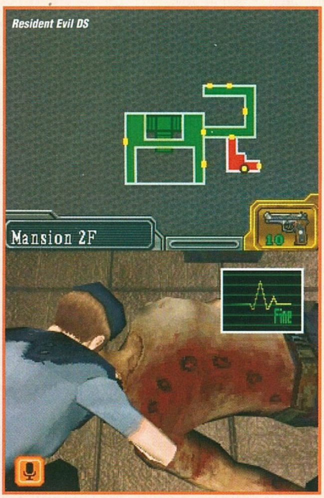
kel folytatott kísérletezés pusztán technikai jellegű lesz, és csak ennek során finomodik majd a tartalom. De, mint korábban rámutattam, ez nem két hétig, és nem is két évig fog tartani.

„Az Ember története mindig is a „tartalom" és a „forma" felletti uralom volt. Ez valóban egy igen erőteljes férfias koncepció, de a művészetben (és az élet egyéb területein is) ez a tizenkilencedik századig (ha maradványszerűen is, de) így volt. A huszadik századra alapjaiban rendül meg ez az ideál, majd teljesen elvész: az „alkotó" immár nem ura és nem is felügyelője saját „művének", hanem kezd egyre inkább elszenvedőjévé válni." (Janzsó Tibor)

PAST PERFECT CONTINUOUS

Ami mindenkinél betette a kaput, és eposzi magasságokba tornázta a „pofátlanság teteje" kifejezés alsó küszöbét, az a Nintendo elképzelése volt a jövőről. Első körben kiadnak egy handheld konzolnak titulált szőrös-büdös szappantartót – oké, nem baj, legalább lehet rajta röhögni. Másodikban pedig még egy körben futtatnák a GameCube-ot, immár pofásabb csomagolásban, hozzácsapva egy távirányítót, amivel tébolyodott keresztes lovagként hadonászhat mindenki, immerzió overdrive. Hogy tessék?!

A sztori további részét ismered; viszik mindkettőt, mint a cukrot. A DS szépen kozmetikázva, a Wii ügyesen marketingelve, csak azt nem érti senki, hogy mi késztet bárkit is arra, hogy a múlt hulladékaiért fizessen újra. Hiszen mindkettő lejárt lemez, lezárt akta és konzoltörténeti bejegyzés kéne, hogy legyen, nem pedig kurrens generációs hardver!



Resident Evil DS

Wilson nemrég fellőtt egy hírt az 576 Online-ra, ami segíthet homályt oszlatni (részleteket itt találhatsz: http://www.576konzol.hu/hir_reszletes.php?id=646). Ugyanezen a híren belül felmerült a technikai elmaradottság is, mint potenciális sikertényező. Jogosan. Csak annyit fűznék hozzá: pillantsunk bele a DS programkínálatába. A Phoenix Wright eleven cáfolata annak, hogy nem az ötletek híján nem készülnek normális kalandjátékok. Nanostray (és a készülő második része) bizonyítja a shmup műfaj életképességét. Rajzolt grafikájú szerepjátékok találták meg a létjogosultságot. Tovább is van, mondja, aki akarja.

A DS mentsége – és egyben hatalmas lehetősége is – a gyengesége. Senki nem akarja a duálképernyős zsebgépen real time-ban futtatni az ősrobbanást. Ugyanakkor nem is arra való. Ez – talán szándékosan, talán nem – egy összegző gép, amolyan „minden, ami kimaradt." Lehetőség azoknak a fejlesztőknek, akik nem állófogadásra készülnek, csak kiosztanának egy tányér süteményt. A fejlődés tengernyi játékstílust tarolt le és zárta egyre szorosabbra a kereteket, önmaga kereteit – a DS-en megfér minden, ami ebből kiszorult. Senki nem rinyál, hogy festve van az RPG-ben a háttér, nem érheti rossz szó mindazon játékokat, amiket nagygépes formátumban prezentálni halálos bűn lenne – jóindulatú legyintéssel elintézhetnénk, hogy „ennyit bír", csak éppen ez az „ennyi" nem is olyan kevés. Lehet fuldokolni a röhögéstől, amiért egy PS3-hoz képest nevetséges a teljesítménye, de mégis a DS engedheti meg magának azt a luxust, hogy 2D-s játékokat futtathassunk rajta...

És mi a helyzet a Wii-vel?

A Wii felhívás keringőre. Adva van egy gép, ami a koncepciójával vagy azonnal megásta a saját sírját, vagy pedig óriási lehetőségeket rejteget. Nem tudja felvenni a versenyt az X360-nal és a PS3-mal, ha a nyers erőt nézzük. Ha a felvevőpiacnak hosszabb távon a nyers erő a fontos, Kiotóban már készíthetik is a katanákat a rituális öngyilkossághoz. A másik buktató: sanszos, hogy – mint már annyiszor – a történelem megismétli önmagát, csak most már nem a káprázat, hanem az új interface mögé bújik.

És mik a lehetőségek?

Ugyan mostanra már nyilvánvalóvá válhatott, de lassabb reflexívvel megáldott olvasóink kedvéért álljon itt kivonatolt formában is mindaz, ami eddig elhangzott: a technikai fejlődés úgy tesz keresztbe a kreativitásnak, hogy voltaképpen még hálásnak is kellene lennünk érte. „Pusztítjuk a vadont, csak ezt civilizációnak hívjuk, nem gyilkosságnak" – villantott rá Woody Harrelson (na, vajon melyik filmben?). A Wii-t a kreativitás zászlóvivőjeként aposztrofálták, de ebben a Wiimote csak érintőleges szerepet játszik – ami az igazi ütőkártyája lehet, az a gyenge, ugyanakkor a fejlesztők legtöbbje előtt már kiismert hardvere. Egy olyan környezet, amiben a készítők nagyobb biztonsággal és magabiztossággal mozoghatnak, hiszen közeli ismerős. A kis kenyérpirító deklaráltan nem képes oroszlánüvöltésre, ezért nem is ezt fogja várni tőle senki. A HD-mágiához pénz kell, sok pénz, és ez pont a kreatív fejlesztőknek nem áll a rendelkezésére. (Ahogy Suda 51, a Grasshopper Manufacture varázslója megjegyezte: „Egy Wii játék költségei méltányosak azoknak a fejlesztőknek, akik új projekteket szeretnének összehozni. A többi platformon nagyon sokba kerül játékot készíteni. Ha PS3-ra vagy X360-ra szeretnénk fejleszteni, hatalmas büdzsével számolhatunk." Házon belüli következmények: a PS3-as Kurayami bizonytalan időre jegelve, a Wii-s No More Heroes mehet teljes gőzzel.)

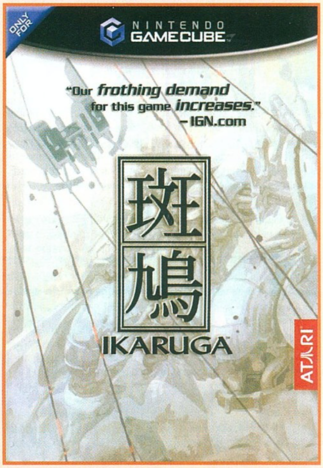
A Wii-t könnyű betörni, és ez lehet számára a lépéselőny. Minden határt körbejárva és minden korlátot kiismerve már a fejlesztőkön múlik, hogy ebből mit hoznak ki. Valahol ott motoszkál a kísértés a könnyebb, járt út választására (ugyanakkor benne van, hogy a lóerőben gazdagabb konkurencia már a rajtnál állva hagyná), de mindenképpen érdemes számolni vele, mint alternatívával. És lássuk be: az, hogy van választási lehetőség, már önmagában örömteli fejlemény az eddigiekhez képest.

A jövőt mindig is az alulról érkező impulzusok építették. Garázsfejlesztések során felreppenő ötleteket okosan felhasználva a nagy cégek szakítottak a milliós eladásokkal. Az új stílusok kialakulása, a régiek megtartása és továbbfejlesztése, valamint a technológiai evolúció kölcsönös függésben állnak. Az egyik nem mozdul a másik nélkül. Nem lenne 3D, ha még mindig a ZX Spectrummal bűvészkednének, nem lenne Ikaruga, ha annak idején mókás kísérlet marad csupán a Space Invaders. Csak az egyensúlyra kéne odafigyelni; hogy a valósághű por és a becsapódó lövedékek után hulló vakolat színezék legyen, és ne tartalom. A játék – játék. Legyen fantázia, amihez nem kell valóság – avagy legyen valóság, de ahhoz szükségtelen a fantázia.

Michael Critchton a Jurassic Parkban a következő mondatokat adta egy szereplő szájába: *„A szórakoztatásnak semmi köze a valósághoz. A szórakoztatás a valóság antitézise."* Tudom, biztos nem gondolta komolyan, különben nem zabáltatta volna fel az illetőt százötven oldallal később egy velociraptorral.

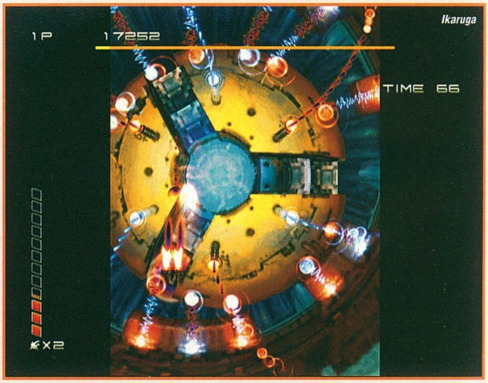
(A cikket természetesen a Nintendo fizette. Ha a következő szám jelentős késéssel érkezne, az annak tudható be, hogy a teljes szerkesztőség az ajándék banánköztársaságban sütteti magát szénfeketére a tűző napon, ahol árnyékot csak a grátisz juttatásként kapott félvér rabszolgalányok legyezgető pálmalevele biztosít.)

Tyler
hc.one@freemail.hu





Ikaruga



Ikaruga



ELŐÉTEL. MEGKAPTUK. MEGKÓSTOLTUK.

LAIR (SONY, PS3)

PS3 előzetes játékmustránk legkezdetlegesebb darabja az eleddig Star Wars shootereket gyártó Facor 5 LAIR-je volt: a csupán két pályát tartalmazó, alpha-közeli állapotban sem lévő build használta ki a leginkább a mozgásérzékelést az eddigi felhozatalt tekintve. Az első misszió egyfajta tutorial, ahol a sárkánylovaglás mikéntje kerül bemutatásra. Az előrehaladás automatikus, nekünk csupán az irány megadását van módunk változtatni a Sixaxis döntögetésével. Az ellenfél befogása manuális, szinte minden gombnak jut valami funkció, a támadások változatosságát látva ez valahol érthető is. A második küldetés már jóval izgalmasabb: egy hatalmas, több ezer fős sereg ostromol egy tengerparti várat, mi pedig őket segítve irthatjuk egyrészt az ellenfél sorait, másrészt az általuk kiengedett bestiális szörnyeket (amihez nem árt például leszállni a sárkányról, mert itt gyalogosan is lehet ám közlekedni), harmadrészt meg a végellláthatatlan sorban érkező ellenséges tűzokádókat. Nagyon korai verzió lévén nem akadunk fel egyenlőre az olyan részleteken, mint hogy minden katona ugyanúgy néz ki, ugyanúgy mozog, távolról ugyanaz a hatalmas színes paca az egész, vagy hogy néha az irányítás nem éppen azt csinálja, amit a játékos elvárna tőle – mondhatni életre kel magától –, az viszont biztos, hogy erőteljes polírozás után gyönyörűen festő, akár még jól is muzsikáló hangszer válhat belőle, főleg, mert teljes 1080p-ben fut néha olyan effekteket produkálva – különösen a több méter magas hullámot verő tengert emelnénk ki, – amitől tátva marad a száj, és szem nem marad szárazon.



FORMULA ONE (SCEE, PS3)

Ha volt játék, ami igencsak meglepett, akkor az (egyik) a Formula One volt – decens F1 szimulátor, vagy egyáltalán feldolgozás igencsak régóta volt, több PS2-es epizód ide vagy oda, de most úgy tűnik, hogy végre magára találtak a licencelők. Az előzetes verzió csupán az Indianapolis-i és a monzai pályát tartalmazta, de már ez a két kis aszfaltcsík is elegendő volt a pozitívumok megmutatásához. Van itt minden, ami csak segítséget nyújthat a vezetéshez: kipörgésgátló, kormány- és fékrásegítés, többrétegű törésmodell. Az F1 nem teljesen szimulátor, de már közelít ahhoz: a vezetési modell remek, az autóknak érezhető súlya van, az irányításuk sokat fejlődött – kisebb a holttér, precízebb lett a kormányzás. A törésmodell már nem ennyire szerencsés, bár állítható, de még így is messze van a valóságtól, csak nagyobb, súlyosabb darabokban sérül a jármű, nincsenek apró, leszakadó elemek, így ezen a téren még van hová fejlődnie. Ráadásul a játék nem csak jó, de piszkosul gyönyörű is, különösen szélsőséges időjárási effektek esetén: az esőcseppek szépen, komótosan kúsznak lefelé a kijelzőn, teljes sebességbe kapcsolva viszont felfelé csurognak, immáron a kasztnin is. Az előttünk haladók kereke szép esőfüggönyt ver a kocsik mögé, a pára pedig igencsak zord masszát hoz létre, erőteljesen rombolva a látási viszonyokat, de az effektek közül kiemelkedik a vizes felület tükröződése az aszfalton. Képfrissítési problémáknak nyoma sincs, a frame per secundum érték állandó, apróbb akadás még akkor sem jelentkezett, mikor riválisok tucatjai voltak egyszerre a képernyőn, hatalmas vihar közepette.







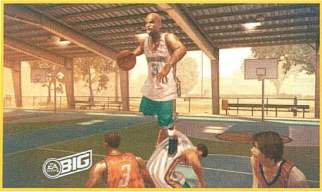
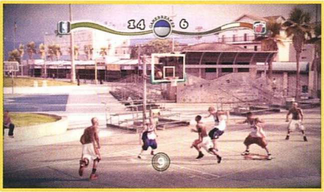
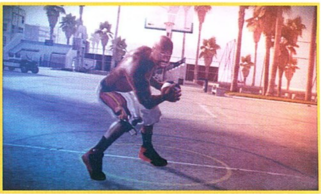


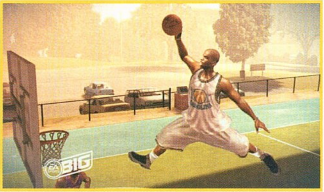
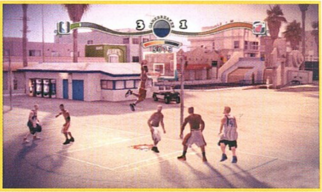




NBA STREET HOMECOURT (EA SPORTS, PS3)

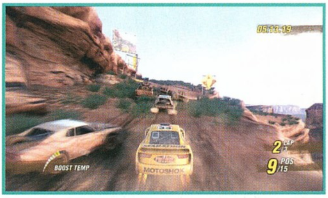
Az EA régóta futó streetball szériájának folytatása hozza a papírformát. A negyedik NBA Street több szempontból is előrelépés a sorozat előző darabjaihoz képest: az analóg karos komplex trükkrendszer visszaköltözött a gombokra, lényegesen kézreállóbb, gyorsabb pontszerzési módot nyújtva ezzel. Nem csak az eszement kombinációk, de a zsákolás is meghálálja az analóg gombokat, most már attól függ, hogy hány pont jár egy-egy dobásért, hogy mennyi ideig tartja nyomva a játékos a megfelelő gombot. A légpasszrendszer további finomításon esett át, könnyedén hívható a palánk alá / fölé egy társ, főleg, mert a Homecourt állandóan jelzi, hogy ki s hol áll megfelelő pozícióban. A legjelentősebb javulás az egyes karakterek mozgásában tapasztalható, érezhetően simábbak, kevésbé mesterkéltek a mozdulatok, bár a teljes igazsághoz hozzátartozik, hogy az átmenet az egyes nagyobb mozdulatokban még mindig kissé darabos. Ami viszont vitathatatlan, az az, hogy a látványvilágot tekintve a végeredmény pazarra sikeredett, a Homecourt sajátságosan ötvözi a modernt az antikkal: a menü, az intro és a feliratok csak úgy árasztják magukból a régies hangulatot, az ehhez igazodó, végre nem hip-hop / rap számokból összeállított aláfestő zene pedig felteszi az „i”-re a pontot. Negatívumok azért akadnak, néha úgy tűnik, hogy a játékosok a föld felett siklanak, még nincsenek egészen rendben a képre aggatott szűrők, az is előfordult, hogy eltünedezett a háttér egy apró darabkája, egyszer pedig a kontroller és vele együtt a játékos is önálló életre kelt. Összességében viszont remek továbbvitele az eddigieknek az új platformra, úgyhogy mindenképp érdemes számolni vele!

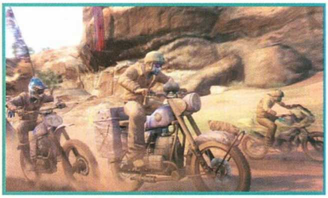




MOTORSTORM (SONY, PS3)

Rettenetesen sokat vártunk a Motorstormtól, tudva tudván, hogy várhatóan meg sem közelíti azt, ami a bejelentéséhez csatolt CG trailerben szerepelt, de végül kellemesen csalódtunk: ahhoz képest, hogy milyenek voltak az első képek: a végeredmény pazar! A japán kiadás egy kis szelete minden kételyt eloszlatott, a Motorstorm jelenleg toronymagasan a legjobb PS3-as játék. Pontosan olyan, mint a Destruction Derby, csak épp fényévekkel nagyobb mozgástérrel, részletesebb törésmodellel, offroad témával. A valós fizikáról a HAVOK működik, mégpedig a jelek szerint egy igencsak finomhangolt verziója – a nagyobb monstrumok, különösen a teherautók és a buggyk szó szerint darabokra törhetőek, ráadásul rétegenként hámozhatóak le a külső borítástól kezdve a kasztnin át egészen a bukótérig. Súlyosabb ütközésnél, vagy a nitró huzamosabb használatánál az egész felrobban és darabokra pottyan, felemelő látvány, ahogy elszáll a kardántengely, a kipufogódob vagy épp a felfüggesztés egy merevítője. Az ekkor megállítható, körbeforgatható kamera pedig azt is bemutatja, hogy milyen érzés lehet 180-al frontálisan lecsókolni egy sziklafalat: a pilóta teste előredől, kicsavarodik, a hatás nem marad el. A verseny kegyetlen, motorosként tanácsos elkerülni az opponenseket, lévén keményen, kíméletlenül löknek, akár le a szakadék mélyére is. Szerencsére a többi motoros ököllel kiüthető a nyeregből, úgyhogy nem teljesen esélytelen a játszma. A pályadesign kiváló, a változatosságra nem lehet panasz, hol szűk kanyon, hol hatalmas sziklatenger, hol végtelen mély szakadék határolja a sárdagasztókat, ráadásul a több körös verseny alatt a keréknyomok nem tűnnek el, szépen belekaristolják magukat a tájba, hatalmas dagonyázót hozva létre: sajnos azonban az előzetes ígéretekkel szemben a menettulajdonságot nem befolyásolja ez, így csak egy effekt az amúgy is meseszépen festő grafikához. Kihagyhatatlan élmény, még annak is, akitől a lehető legmesszebb áll a vezetés – tessék a kosárba pakolni!








HARDVERROVAT
KÉRDÉSEK ÉS VÁLASZOK – 1. RÉSZ

ELŐSZÓ

Emlékeztek még milyen szép is volt régen, amikor egyszerűen fogtuk a konzolunkat, rádugtuk az akármilyen TV-nkre, és több elvárásunk nem is nagyon volt, csak hogy színes legyen a kép és szóljon a hang? Ez már a PS korszak végén, és a DC eljövetelével kezdett megváltozni, kezdve a 60 Hz mizériával, majd később a DVD elterjedésével egyre nagyobb figyelmet kezdtünk el szentelni az ilyen meg olyan minőségi kábeleknek, hogy RGB jelet, Pro Logic-ot, meg egyéb nyalánkságokat kapjunk eredményül. Most pedig itt ez a fránya HD korszak... hosszú évekig magasról tojt rá egész Európa szórakoztató elektronikája, hogy mi megy nyugaton meg Japánban, aztán hirtelen az egész a nyakunkba zúdul. Mindenkitől elvárják, hogy legalább alapszinten vágja a fogalmakat, aki egyáltalán valamilyen (egyáltalán látható) képet akar kicsiholni újgenerációs konzoljából, valamint frissen vásárolt hightech TV-jéből. És arról dönteni, hogy egyáltalán milyen készüléket vásároljunk, az szinte krónikus agygörccsel jár a folyamatosan fejlődő technika mellett. Gyakorlatilag napi rendszerességgel válaszolok emailen és fórumon (www.576konzol.hu) kérdések tömegére, írom le szinte mindig újra és újra ugyanazokat a válaszokat, így nem is csoda, hogy számos (amúgy bonyolult) fogalmat már egyenesen kívülről fújok. A szórakoztató elektronika persze napról napra fejlődik, és szinte lehetetlen olyan mélységekben elmerülni benne, hogy minden teljesen tiszta legyen (kivéve akkor, ha az ember fejlesztőmérnök az egyik ilyen mamutcégnél), mégis megpróbálok mindenkinek legjobb belátásom szerint segíteni. Éppen ezért is jött az ötlet részemről, hogy el kéne indítani egy állandó rovatot, ahol sorra megválaszolom a gyakori kérdéseket, hogy ne csak néhány olvasóhoz jusson el az infó, valamint rendszeresen tervezek ideális HDTV-ket ajánlani HD konzolokhoz. Hozzá kell ugyanakkor tennem, hogy bár nagyon szeretem a témát, természetesen nem vagyok tévedhetetlen, így ha valamivel kapcsolatban nem lenne igazam, azt nyugodtan jelezzétek vissza felém.

Érdemes használni Xbox360-hoz és Playstation 3-hoz számítógépes monitort?

Igen, érdemes, bár tapasztalataim szerint ha egy szimpla 4:3-as számítógépes monitorral rendelkezünk, akkor játékonként más és más a megítélés, hogy azon, vagy a jó öreg képcsöves TV-nkön jobb-e egy játék. A monitorra kötés ma már nem olyan körülményes téma, mint anno, hiszen mind a 360-hoz, mind pedig a PS3-hoz kaphatunk szinte bárhol speciális VGA kábelt, melyet konzolunkhoz csatlakoztatva egy külön menü jelenik meg a dashboardon belül, ahol választhatunk a tucatnyi PC-s felbontás közül. Azt azonban tudni kell, hogy a nextgen játékok szinte mindegyike kizárólag 16:9-es képarányban képes megmutatni magát magas felbontáson, sőt egyeseknél még normál PAL/NTSC esetén sem választható 4:3-as opció. Jó ellenpélda erre a Call of Duty 2 Xbox 360-on, amelyet tetszőleges felbontásra állítva is élvezhetünk teljes képernyőn, talán pont a PC-s rokonságának köszönhetően.

Az Xbox 360 játékok natív felbontása jelenleg 1280x720. Egyetlen kivételt ismerek ez idáig, a Splinter Cell: Double Agentet, mely maximálisan 1920x1080-at képes natívan kihasználni (megjegyzem, szerintem ez pont az a játék, ahol még 480p és 720p között sincsen olyan brutális különbség, csak simán élesebb a kép).

Egy szélesvásznú monitor esetében nincsen nagy probléma. A kívánt HD felbontás eléréséhez már az XGA beállítás (1024x768) is elegendő, még jobb a WXGA (1360x768-as) opció. 360-nál választható az 1920x1080 is, de ilyen brutális felbontást meglehetősen kevés monitor képes fogadni/megjeleníteni.

A szélesvásznú számítógépes monitorok (a nagyobb HDTV-ktől eltérő módon) 16:10-es arányúak. Ez a 16:9-es játékoknál vagy fent és lent 5-5 %-nyi fekete csíkkal (1-es ábra), vagy a képet függőlegesen széthúzva 11.11 %-os torzítással jár (2-es ábra). Nagyon jó lenne, ha a Microsoft (és a Sony) a közeljövőben éppen emiatt frissítené a dashboardot, és olyan 16:10-es PC-s formátumokat is bevezetne a VGA kábelhez, mint az 1440x900, vagy az 1680x1050.

Közönséges 4:3-as monitorok esetében különösen figyelembe kell venni a képarányokat. Egy 16:9-es játék megjelenítése esetén fent és lent vastag fekete csíkjaink lesznek, így a hasznos képernyőfelületen a függőleges felbontásnak csak a 75 %-ával számolhatunk (3-as ábra). Ez azt jelenti, hogy ha el akarjuk érni a kívánt minimum 720-as (HD) sorfelbontást, úgy egy 4:3-as monitornál az 1280x1024-es opciót kell választani a 360 dashboardjában.

PS3-nál kissé más a helyzet, hiszen ott a játékok natív felbontása már (többnyire) 1920x1080. Jelenleg nincsen róla információm, hogy milyen PC-s formátumok választhatóak egy VGA kábel csatlakoztatása esetén, de a szélesvásznú formátumok között egészen biztosan meg fognak jelenni a WXGA és az 1920x1080-as, esetleg WUXGA (1920x1200) opciók, a 4:3-asoknál pedig nyilván ott lesznek az XGA és az 1280x1024 formátumok, valamint remélhetőleg az UXGA (1600x1200) is. Utóbbi érkezhetne majd 360-ra is egy frissítéssel.

Fontos megjegyeznem, hogy a 100 ezer alatti monitorokon (az általános tapasztalat szerint) ugyan maximálisan visszakapjuk azt a részletgazdagságot és élességet, amit a HD felbontás nyújthat, ám nem teljesen azt az eredményt fogjuk elérni, mint amit egy minőségibb HDTV-n tapasztalhatunk. Ha nagyon pesszimista akarnék lenni, úgy fogalmaznék, hogy érzéketlenül pixelről pixelre kapjuk meg a játékot, mindenféle grafikai stílus nélkülözésével, csak úgy szárazon odavetve. Sajnos előtérbe kerül az a kellemetlen effekt, amit egyesek „PC-s grafikának" hívnak, és a legtöbb esetben a színek is jóval fakóbbak. Ez egyes játékoknál különösen zavaró lehet (pl. PGR3). Persze ez utóbbi nyilván szubjektív, éppen ezért mégis érdemes beszerezni egy VGA kábelt monitorhoz, de egy Scartos RGB kábel is legalább olyan fontos képcsöves TV-nkhez, ha az eredmény nem minden játéknál lenne kielégítő.

1. ábra



16:9-es XBOX 360 kép 16:10-es monitoron torzítás nélkül

2. ábra



16:9-es XBOX 360 kép 16:10-es monitoron (11.11%-os függőleges torzítással)

3. ábra

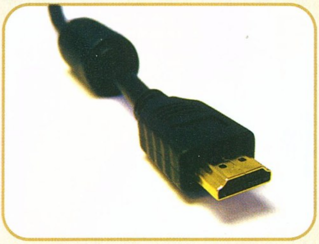


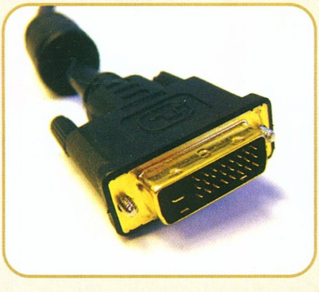
16:9-es XBOX 360 kép 4:3-as monitoron (a hasznos képterület 75%-os)

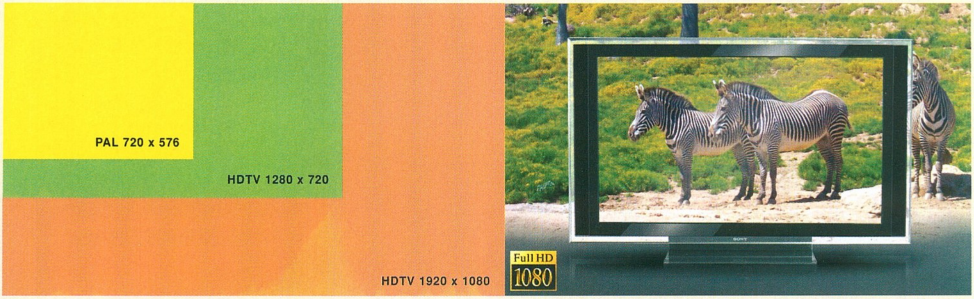
Ki tudom használni számítógépes monitoron a DVI bemenetet konzolokhoz?

Egyelőre úgy néz ki, hogy nem nagyon. Xbox 360-on semmiképpen sem, mivel egyelőre kizárólag analóg videokimenetre van lehetőség. Felmerültek ugyan már pletykák egy későbbi HDMI-s szériáról, ott esetleg majd lehet valamit bütykölni átalakítókkal, ám ez eddig még semmiképpen sem hivatalos.









PS3-on kedvezőbb a helyzet, de korántsem rózsás. A HDMI port ugyan a DVI-hez hasonlóan digitális képátvitelre való, és a HDMI-DVI átalakítás sem probléma, de a színkódolással gond van. A szórakoztató elektronikában használatos YUV nem egyezik meg a PC-s berkekben megszokott RGB kódolással. Jelenlegi információim szerint a PS3 HDMI-n át a következő formátumokra képes: 480p, 720p, 1080i és 1080p (valamint 576p a PAL DVD filmeknél). Az alábbiak közül már a felbontás sem kompatibilis monitorokkal, így egy szimpla HDMI-DVI átalakítással sem mennénk sokra (körülbelül 5 ezer forint egy ilyen kábel). Komolyabb monitorok képesek ugyan fogadni 1920x1080-at 60 Hz-en, ami elvileg egyenrangú az 1080p-vel, de az eltérő színkódolás problémája továbbra is fennáll. Az egyik megoldás egy multimédiás monitor lehetne, melynek a DVI bemenete a YUV kódolással is kompatibilis. A másik megoldás pedig egy konverter, ám ez utóbbi nem túl olcsó. Amennyiben úgy látom a közeljövőben, hogy sokakat érdekel a téma, ezeknek a kiegészítőknek is alaposan utána fogok nézni.

Működik normál TV-n a 360 és a PS3? Szebbek lesznek rajta a játékok mint az előző generációban?

Bármilyen műsort sugárzó szórakoztatói elektronikai eszközt is vásárlunk itthon (DVD lejátszó, videomagnó, konzol), még hosszú évekig mindegyiknek kötelezően le kell tudnia adnia váltott soros SD jelet (pl. PAL50). Fogalmazhatnék úgy is, hogy ez a (gyakori) kérdés eléggé abszurd lenne, amennyiben nem merülne fel itt mégis egy probléma. Számos 360 játék ugyanis kizárólag 60 Hz-en képes futni, így ha egy adott TV nem támogatja a PAL60/NTSC formátumokat, akkor azon pl. nem fog működni a DOA 4. Valószínűleg a PAL-os PS3 játékok esetében is ugyanez lesz a helyzet.
A második kérdésre könnyű válaszolni, hiszen nem kell hozzá HDTV, hogy elámuljunk egy Gears of Waron, vagy egy Motorstormon (PS2/X/GC után főleg), ám azt tudni kell, hogy itt a hardver erejének nagy része már a HD felbontásra megy el, így az viszont gyakran előfordulhat, hogy egy átlagos képcsöves TV-n a nextgen szint nem fog megfelelni elvárásainknak, főleg amit az előzetes képek alapján állítunk fel magunkban a játékok kapcsán. Persze normál TV ide vagy oda, azért itt is érdemes odafigyelni a minőségi képátvitelre, ami egy Scartos RGB kábel vásárlását követeli meg. Meglepően sokat dobhat a képminőségen, többek között a színeken és a részletgazdagságon.

A Wii-t is HDTV-re „kell" kötni?

Nem, és még csak nem is feltétlenül érdemes. A Wii nem ad le HDTV formátumokat, így nála az NTSC progresszív pásztázás, vagyis a 480p jelenti a csúcsot komponens kábellel, amely 720x480-as felbontást jelent (progresszíven). Ez idáig nem találtam róla információt, hogy a Wii esetében a 480p másodpercenként 30, vagy 60 „teljes képet" jelentene (szerencsére valószínűleg az utóbbi áll fent), ám még az előbbi is érezhető javulást jelent a 480i-hez képest, amely másodpercenként 60 félképet pakol ki a képernyőre. Ugyanakkor meg kell jegyeznem, hogy ez csak szigorúan a jel minőségére érvényes. Talán sokan meg fognak most lepődni, de a komolyabb képcsöves televízióknak (CRT) messze jobb a képminőségük SD analóg képekkel, mint más digitális technológiájú HDTV-k jelentős részének, csak éppen a CRT technológiában sajnos ritka a HD felbontás, legalábbis Európában. Összefoglalva tehát, a Wii-nél az esetek döntő többségében sokkal jobban fogunk járni, ha (Scartos RGB kábellel) képcsöves TV-re kötjük, mintha kisajtolnánk a 480p-t komponens kábellel egy átlagos HDTV-n. Egy nagyon komoly (minimum 300 ezres) LCD vagy plazma esetében azonban már nagyon szép a 480p.
Ami még az képcsöves TV-k mellett szól, hogy a Wii játékok nem mindegyike támogatja a 16:9-es képarányt, és lefogadom, hogy a szélesvásznú készülékek kiegyenlített „haloptika" módja rendesen össze is zavarná a mozgásérzékelést. A képaránynak persze nincs sok köze a felbontáshoz, mert amit az előbb írtam, a 16:9-es képcsöves TV-kre is érvényes lehet.

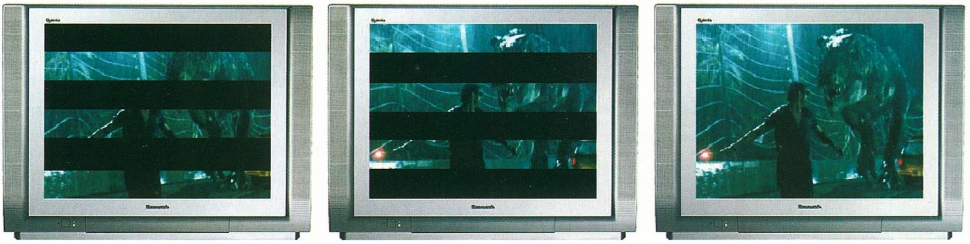




Az előző generációs konzolok szebbek lesznek HDTV-n?

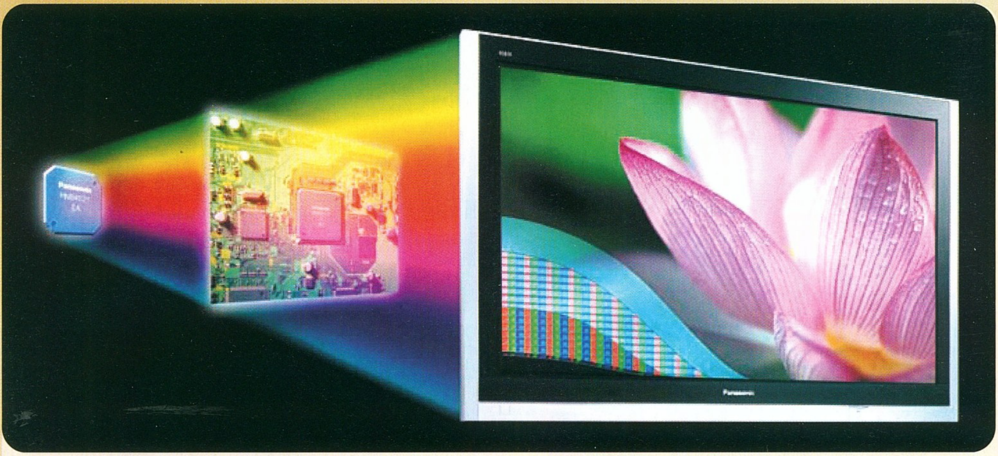
Nem. Itt is hasonló a válaszom, mint a Wii esetében. Minek után a PS2/X/GC generáció elsősorban PAL/NTSC

4. ábra



"A" félkép = páros sorok | **"B" félkép = páratlan sorok** | **A + B félképek gyors egymás utáni vetítését egy teljes képnek látjuk**

váltottsoros képmegjelenítés 3-3 soros félképekkel ábrázolva



formátumokat használ, nem igazán beszélhetünk HD felbontásról az esetükben. (Néhány kivétel persze akad, erre mindjárt ki is térek.) A képcsöves (CRT) TV-k rendkívül jól boldogulnak az analóg jelekkel, még olyan gyengébb minőségnél is, mint az RF (kábeltévé), vagy kompozit (alap gyári konzolkábel). Utóbbiaknál (RF és kompozit) sokak számára megdöbbentő, de egy 80-100 ezer forintos 50 (/60) Hz-es síkképcsöves TV simán überelhet képminőségben egy akár fél millió forint feletti LCD-t is, a drágább 2-300 ezres 16:9-es CRT TV-kről nem is beszélve. Egyedül a plazmák voltak képesek behozni a képcsöves (CRT) TV-k képminőségét az utóbbi időben, sőt egyes típusok már meg is előzték őket, ám itt is nagyon fontos a minőségi jelátvitel (S-videó, RGB, komponens), és persze azért az LCD-k is rengeteget fejlődtek az elmúlt években, bár hozzájuk még továbbra is a digitális képek állnak igazán közel. Mielőtt elkezdenénk kétkedni, ne felejtsük el, hogy most itt kizárólag a váltott soros SD formátumokról (PAL és NTSC) beszéltem, az „agyonbálványozott" LCD-k és plazmák legtöbbje pedig inkább csak HD felbontáson igazán látványosak.

Amennyiben újonnan vett HDTV-nken szeretnénk előző generációs konzolokkal játszani, törekedjünk a minél minőségibb jelátvitelre. A maximalistáknak pedig azt tanácsolom, hogy az S-video-n és RGB-n túl a föld alól is kerítsenek elő egy komponens kábelt. Xbox-nál talán a játékok 70-80 %-a támogatja a 480p-t, PS2-n körülbelül a fele, GC-n szerintem még kevesebb. Az NTSC progresszív pásztázással (480p) azonban már akár jobb eredményt is elérhetünk képcsöves TV-khez képest, egy igazán komoly plazmán, vagy LCD-n. A 480p az NTSC-nek (480i) egy másfajta megjelenítési stílusa. Egyes előző generációs játékok még a HD felbontást is támogatják. Xbox-nál egy-két tucat ilyen címet ismerek, PS2-nél most csak a Gran Turismo 4 jut az eszembe. Itt azonban fontos megjegyeznem, hogy hallottam már olyat, hogy PAL (PS2 és Xbox) konzoloknál a HD opció nem működik, és olyat is olvastam már, hogy ez kacsa. Akárhogy is, egy komponens kábel beszerzése mindenképpen erősen tanácsos a HDTV-seknek.

Mit jelent a „p" és az „i" jelölés a formátumok mögött?

p = progressive (progresszív)
i = interlaced (váltott soros)

A televíziózás kezdete óta váltott soros képeket látunk készülékeinken, amely akkoriban a kezdeti 30 centis képernyőknél 60 Hz (/50 Hz) esetében ideális megoldásnak tűnt, az egyre nagyobb képernyők esetében azonban már nagyon vibráló tud lenni. Amíg nyugaton és Japánban divattá vált az NTSC progresszív pásztázás (480p), majd a HDTV korszak, addig Európában mindössze felkészíteni próbálták az embereket különböző újításokkal, mint pl. a 100 Hz-es technológia. Külön probléma, hogy a PAL DVD filmeken sokat javító PAL progresszív pásztázás (576p) csak 2003-ban vált Európában hivatalos szabvánnyá, így ez a szolgáltatás csak 2004-től kezdett megjelenni készülékeken, videojátékoknál azonban nem lett használatos, és most már felesleges is, hála a HD formátumoknak.

Nagyon egyszerűen felvázolva, a váltott soros megjelenítés egy kompromisszum, egy trükkös eljárás, melynek segítségével az adott felbontású formátumot feleakkora adatátvitellel lehet továbbítani. Éppen az akkor még keskeny sávszélesség miatt döntöttek a televíziónál emellett az eljárás mellett. A progresszív képekhez képest vibrálóbb a váltott soros, ez pedig a másfajta képfrissítési mód jellege miatt van. Hogy egyszerűen érzékeltessem a különbséget, a számítógépes monitorokon progresszív képet látunk, míg a (nálunk megszokott) TV adás váltott soros. Részletesebben kifejtve, vegyük példának a nálunk megszokott 50 Hz-es PAL-t. Ennek a formátumnak a felbontása 720x756, vagyis 576 látható sorból áll. Mivel váltott soros, a PAL formátumot 576i-nek is jelölik. A képcsöves TV-k először fentről lefelé haladva kiteszik a páros sorokat, amiből összesen 288 van ez esetben, utána következnek a páratlan sorok, szintén 288 darab. Tehát olyan félképek váltják fel egymást, melyeknek minden második sora hiányzik. Másodpercenként 25-25 kerül ki mind a kettőből, innen az 50 Hz. A 4-es ábrán látható a folyamat egyszerűbben, 3-3 sorral ábrázolva. Mivel ezek a félképek gyorsan egymás után váltakoznak, a szem tehetetlenségének köszönhetőn egy teljes képet látunk. A progresszív képmegjelenítésnél fentről lefelé haladva folyamatosan pakolja ki a készülék a képernyőre a sorokat. Sőt, digitális képmegjelenítőknél minden képkockánál egyszerre jelenik meg a képernyőn az összes pixel.

A váltott soros képmegjelenítés nem tűnt el a HD korszak kezdetével sem. Az 1080i továbbra is alkalmazza ezt a kompromisszumot a brutálisan nagy felbontás érdekében. Így lehet elérni, hogy bár másodpercenként nem jelenít meg sokkal több pixelt, mint a 720p, mégis dupla akkora felbontású képeket kapunk. Azért azt is tegyük hozzá, hogy a 720p viszont jóval stabilabb képet ad.

Az 1080p mennyivel ad élesebb képet, mint a 720p vagy az 1080i?

A 720p-hez képest az 1080p több, mint kétszer annyi pixelt pakol ki másodpercenként. Mivel mind a kettő progresszív megjelenítésű, egy FULL HDTV-n vizsgálva jó eséllyel látni is fogjuk, hogy legalább kétszer nagyobb a felbontás a két formátum között (ha eléggé közelről vizsgáljuk a képet). Az 1080i-hez képest azonban nem lesz kétszer élesebb az 1080p, noha pontosan kétszer annyi pixelt pakol ki másodpercenként, ez pedig a szem tehetetlenségének köszönhető. Az 1080p másodpercenként 60 (vagy esetenként 50) „teljes képet" jelent, melyek felbontása 1920x1080. Az 1080i másodpercenként 60 (vagy esetenként 50) „félképet" ad, melyek felbontása szigorúan tekintve csak 1920x540. Viszont az agyunknak köszönhetően ezeket egymás után gyorsan levetítve jóval többnek érzékeljük, így mégsem fogjuk az 1080i és az 1080p közötti különbséget dupla annyi pixelként felfogni, szimplán stabilabbnak és élesebbnek fogjuk látni a képet. Éppen ezért nem kell azoknak sem kétségbe esniük, akik terveznek, vagy már vásároltak FULL HDTV-t, ám az ne adj isten csak HDMI-n át lenne képes 1080p-t fogadni, míg az Xbox360 (HDMI és DVI híján) jelenleg csak komponensen és VGA-n át tud leadni ilyen erős jelet (utóbbi esetben nem 1080p-t, hanem egy vele egyenrangú, tehát azonos felbontású, szintén 60 Hz-es progresszív PC-s formátumot). Jelenleg nem sok 1080p-s 360 játékról tudni, és az 1080i is bőven gyönyörű egy FULL HDTV-n. Ahogy azt már a 2-es válasznál is említettem, nem kizárt, hogy erre a kérdésre még majd visszatérek, ugyanis mind VGA, mind pedig komponens kábelből tudunk csiholni HDMI-re 1080p-t egy profibb konverterrel.

A 720p-t vagy az 1080i-t válasszam?

Ez korántsem olyan egyszerű kérdés, mint amilyennek első-re hangzik. Legszívesebben azt válaszolnám, hogy az 1080p a megoldás, amely összekovácsolja mind a két másik formátum előnyeit a hátrányok mellőzésével. De az 1080p egyelőre még nem túl elterjedt, úgyhogy maradjunk az eredeti kérdésnél. Először is tudni kell, hogy míg az 1080i-t nagyobb felbontásúnak, tehát részletesebbnek, addig a 720p-t nyugtatóbbnak és stabilabbnak fogjuk érzékelni. Előbbi egy (főleg gyors mozgású) filmnél jóval előnyösebb lehet, míg a játékoknál az utóbbi tulajdonság tűnik hasznosabbnak (főleg gyakoribb konstans ábrák esetében), ám nem tanácsos ennyire szigorúan általánosítani. Számoljunk egy kicsit: a (játékoknál megszokott) 60 Hz-es 720p másodpercenként 60 darab 1280x720-as képet rak ki, ami 55.296 millió pixel/sec. Ugyanaz 1080i-nél másodpercenként 60 darab 1920x540-es „félkép", ez 62.208 millió pixel/sec. (Összehasonlításképpen egy PAL DVD filmnél ugyanez ez az érték alig 12.44 millió.) Hála tehát a 11.25 %-os pixeltöbbletnek, és a (6-os valamint 7-es kérdéseknél szóba került) szem tehetetlenségének, egy FULL HDTV-nél egyértelműen az 1080i bizonyul jobbnak. HD filmeknél, valamint PS3 játékoknál biztosan így is lesz, azonban sok minden függ az adott készülék jelfeldolgozó rendszerétől is, tehát szimplán a saját szemünknek higgyünk. 360-nál a helyzet tovább bonyolódik, mivel a játékok natív felbontása eddig szinte kivétel nélkül „alig" 1280x720-as, így nem kizárt, hogy még FULL HDTV-n is a 720p tűnik majd 360-nál az ideálisabb beállításnak, amíg meg nem jelennek nagyobb tömegben az 1080p-s 360 stuffok. (A legjobb minőségű jelet nyilván akkor adja le a 360, ha az tökéletesen egyezik a játék natív felbontásával. Ha pedig skálázni kell, akkor személy szerint jobban bízom egy fél millió forintos készülék jelfeldolgozó rendszerében, mint a 360 saját skálázójában. Mondok is egy példát. Egy srác írta egy fórumon, hogy a 848x480-as plazmája 720p-t/1080i-t fogadva szebb képet ad, mintha 480p-re állítaná a 360-at. És hogy miért lehet ez? Mert az említett Pana plazma valószínűleg minőségibben skálázta vissza magának a kapott jelet 480p-re, mint ahogy azt a 360 előzőleg tette a másik esetben. A 360 játékok SD-re való visszaskálázása amúgy is gyakran hagy kívánnivalót maga után.)

Más a helyzet a jelenleg elterjedt HDTV-kkel, melyek felbontása 720p körüli, tehát 1024x768, 1280x720, 1366x768 stb. Belegondolva hamar kiderül, hogy mivel az 1080i-t durván le kell skálázni, ezért ezeken a készülékeken nem tudjuk kihasználni a hatalmas felbontását, így az 1080i-nkből némi túlzással „720i" lesz, ami pusztán abban fog különbözni a 720p-től, hogy váltott soros jellegének hála feleannyi pixelt látunk másodpercenként. Papíron így van. Akkor hogyan lehetséges, hogy gyakorlatban alig van különbség a kettő beállítás között, sőt egyes (pl. 1366x768-os) HDTV-ken még szebb képet is ad az Xbox360 1080i-vel? (Hozzáteszem úgy, hogy sem a készülék fizikai, sem pedig a játék natív felbontása nem sokkal, vagy egyáltalán nem haladja meg az 1280x720-at.) A válasz itt is a szem tehetetlenségében, va-

5. ábra



SONY KDF-50E2010
(127 cm, 3LCD paneles projekciós HDTV, 1280x720, 338 ezer Ft)

6. ábra



PANASONIC TH-42PV60
(107 cm, HD plazma, 1280x720, 329 ezer Ft)

7. ábra



SAMSUNG LE-40F71
(102 cm, FULL HD LCD, 1920x1080, 444 ezer Ft)

lamint a jelfeldolgozó rendszerben keresendő. Előbbit már megvitattuk, utóbbinál pedig elég belegondolni, hogy a készüléknek a felére skálázott 1080i-nél körülbelül feleannyi pixellel kell számolnia, mint a 720p esetében, így az előbbinél akár még szebb képet is produkálhat az adott HDTV. Az igazán jó jelfeldolgozó rendszerrel bíró (nem FULL) HDTV-ken azonban ennek ellenére is inkább a 720p-t ajánlom. Persze továbbra is minden esetben igaz, hogy a saját szemünknek higgyünk, és ne azért akarjuk szebbnek látni az egyik formátumot, mert azt valaki számokkal bebizonyította.

HDTV AJÁNLÓ

Helyhiány miatt ebben a hónapban most elsősorban inkább a kérdésekre szerettem volna koncentrálni, így most bármennyire is fáj a szívem, ki kell hagynom a részletes ajánlót. Rengeteg favoritom akad HD megjelenítők között, és amint lesz rá lehetőségem, be is fogom mutatni őket bővebben. Ízelítőül itt van néhány ideális jelöltem rövid ismertetővel, és az aktuális (körülbelüli!) árakkal:

Sony KDS-55A2000 – Kiváló képminőségű 140 centiméteres SXRD paneles projekciós FULL HDTV 648 ezerért.

Sony KDF-50E2010 – Jó képminőségű 127 centiméteres 3LCD paneles projekciós HDTV 338 ezerért, kiváló ár/érték aránnyal (5-ös ábra).

Panasonic TH-42PV60 – Filmekhez példás képminőségű, játékokhoz szintén kiváló 107 cm-es 1024x768-as HD plazma kifogástalan jelfeldolgozó rendszerrel, 329 ezerért (6-os ábra).

Panasonic TH-50PV60 – Az EISA díjas 127 cm-es 1366x768-os highend plazma minimálisan egyszerűsített változata 585 ezerért.

Samsung LE-40F71 – A legolcsóbb FULL HDTV, kiváló képminőségű LCD, 102 cm-es méretben, 444 ezerért (7-es ábra).

Sony KDL-40X2000 – A PS3 játékokból ennél szebb képet már nem nagyon csikarhatunk ki más készülékkel. Példás képminőségű FULL HD LCD, 102 cm-es méretben, 729 ezerért.

Samsung LE32R32B – HD játékokhoz ideális 82 cm-es HD LCD 168 ezerért, kiváló ár/érték aránnyal.

Samsung 931BW – HD játékokhoz ideális 19 colos (48 cm-es) szélesvásznú számítógépes TFT monitor 1440x900-as felbontással, VGA/DVI bemenettel, 66 ezerért.

Samsung Syncmaster 225BW – HD játékokhoz ideális 22 colos (56 cm-es) szélesvásznú számítógépes TFT monitor 1680x1050-es felbontással, VGA bemenettel, 115 ezerért.

HP LP2465 – Az 1080p-s álom egyik legolcsóbb lehetősége. 24 colos (61 cm-es) szélesvásznú számítógépes TFT monitor 1920x1200-as felbontással, VGA/DVI bemenettel, kiváló képminőséggel, 234 ezerért (8-as ábra).

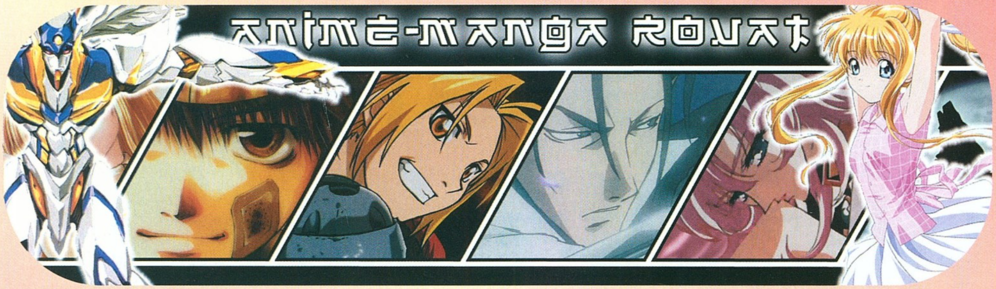
Krisz
rajkrisz@freemail.hu

8. ábra



HP LP2465
(61 cm, PC-s TFT monitor, VGA/DVI bemenet, 1920x1200, 234 ezer Ft)





HITSUZEN (~ELKERÜLHETETLEN~)

Amikor Martin rábólintott az anime-manga rovat havi esedékességű megjelenésére a terv az volt, hogy a bemutatott sorozatok azokhoz szólnak majd, akik most ismerkednek a stílussal, és őket próbáljuk meg eligazítani – talán el is hangzott a mondat, hogy „ez most nem a GitS/Akira/Evangelion bemutatót jelenti, hanem sokkal szélesebb spektrumú ismertetőket.". Egészen eddig a pontig sikeresen kerülhettük el az úgynevezett alapművek körbejárását – ám a sors közbeszólt.

A most következő, négy oldalas rovat ezekről a fentebb említett legendákról és azok szerepéről fog szólni – nem véletlenül. A cikkíró az elmúlt pár évben tucatnyi sorozatot nézett végig, és száz fölött van a félbehagyott sorozatok száma is, a megtekintett pilot epizódokról nem is beszélve. Mégis, míg 2003-ban igazán jó szériák születtek (élükön az év végén érkezett Full Metal Alchemisttel), addig az utána következő időszak egyre soványabbá és soványabbá kezdett válni. Lassan már annak örvendezni kellett, ha negyedévenként egyszer érkezett valami eredetinek tűnő darab. Sokan ábrándultak ki az animékből ebben az időszakban, és a rajongók között is nyilvánvalóvá vált, hogy ez így nem lesz jó. Amikor már a Heroes több izgalommal kecsegtetett, mint az egész 2006-os év anime felhozatala, ott baj van. Talán csak a japán nyelv különlegessége és az újdonság varázsa emelte ilyen magasba ezt a műfajt? A válasz a Ghost in the Shell sokadik és az Akira végre teljes megtekintése után érkezett: NEM. A japánok nagyon értenek ahhoz, amit csinálnak, és a most következő darabok egy kezdő animésnek kihagyhatónak tűnnek, mégsem azok: itt nincsenek szándékosan behatárolt mondanivalók, populáris dalok vagy hatásvadász jelenetek. Ha bármikor kételkednénk az animék jelentőségében, forduljunk bátran a most következő darabokhoz, újra és újra: mindig mást kapunk majd tőlük. Három oldalon át bemutatjuk nektek a klasszikusokat, és ahol fontos, ott leírjuk, hogy vajon a készítők hogyan léptek tovább. Végül, a negyedik oldalon, alternatívát ajánlunk, ha nagyon nem lenne valakinek kedve ezekhez a művekhez, de a téma felkeltette érdeklődését.

AKIRA (1988) / TOHO / TOKYO MOVIE

Katsuhiro Otomo 1988-as alkotása, az **Akira** (mely a saját, kilenc éven át futó, de a film készítésekor még nem befejezett ugyanezen név alatt futó mangáján alapul) az egyik első olyan „anime" volt, amely a japán rajzfilmeket a nyugati világ köztudatába égette. Hogy miért az idézőjel? Ha egy mai, tévékben vetített japán rajzfilmekhez szokott néző megtekinti ezt a művet, több szempontból is meg fog lepődni. Az első meglepetést a kinézet indokolja: ebben az időben még nem minden alkotó érezte sajátjának a nagyszemű vicces-komoly stílust, mely az elmúlt évtizedben olyannyira ipari standarddá vált. Így egy „normális" rajzfilmet kapunk látvány szempontjából, mely a részletek szempontjából messze lekörözi mai utódjait: ha az ember csak erre koncentrál, olyan apró történéseket észrevehet a képernyőn, amik már csak a technika lehetőségei miatt is elképesztőnek számítanak. (Erről egyébként még fogunk beszélni: a japán animációs ipar komoly válságban van, a fill-animátorok alig keresnek többet egy normális állással rendelkező magyar átlagembernél!)

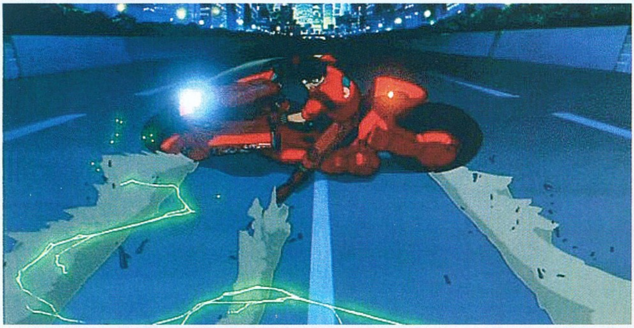
A második meglepetés a történet természetes menete: a helyszín Neo-Tokió, egy poszt-apokaliptikus, világháború-utáni (itt éppen a harmadik) gigapolisz. A kormány vaskézzel uralkodik, a lázadások mindennaposak, az utcákon pedig olykor-olykor végigszáguldanak a fiatalokból verbuválódott rettegett motorbandák. Két ilyen banda összecsapásának lehetünk mi is szemtanúi, amikor is Tetsuo, egy társaihoz hasonlóan árvaházban nevelkedett fiú, összeütközik egy aszott, szürke bőrű „sráccal". A balesetet után a magatehetetlen Tetsuo-ért és társaiért helikopternyi katona érkezik. A sérültet kórházba viszik, a többiek pedig egy kihallgatás elé néznek. Itt indul be a történet, amikor is Tetsuo a balesete után különleges erőkhöz jut, éppen ezért felügyelet alatt tartják, majd kísérletek tucatját végzik el vele, amelyek végzetes következménye lesz a későbbiekben.

Konkrétan pontosan ennyi elég a kedvcsináláshoz, beszéljünk arról, mi teszi ezt a filmet különlegessé. Neo-Tokió városa a vihar előtti csend korszakát élte, és a nyitott szemmel járók tisztában voltak azzal, hogy ismét bekövetkezik majd az elkerülhetetlen, és tragikus események sorozata pusztít majd el ismételten mindent. Az Akira ugyanis nem szól másról, mint a hatalomról. Arról, hogy az emberek játszhatnak ugyan istent (a legerősebb emberi ösztönök közé tartozik a teremtés és a dominancia iránti vágy), de a következményekkel, mint mindig, számolniuk kell. Tetsuo őrült hatalmak birtokosává válik, amely iszonyatosan megfertőzi őt: az ilyen hatalom a felkészületlen elméket darabokra zúzza, üressé és kiégetté téve őket. Személyiségének változása a képernyők előtt zajlik le, a szemünk előtt, és nagyon jól tudjuk, hogy ez az út merre vezet. EZ az **Akira**, a nagy erők, a végzetes változások bemutatója egy még most is veszettül látványos körítéssel, és olyan történettel, amely nem erőltet ránk semmilyen eszmei mondanivalót: ahány megtekintés, annyi konklúzió.

Otomo ezek után nem állt be a mainstream irányba, a **Metropolis**, a **Steamboy** egyaránt hasonló kérdéseket feszeget, és mindet más-más tálalásban nyújtja a nézők elé. Ez az ember nagyon szeretné, hogy megértsük, amit tolmácsolni akar, és becsüljük meg érte: így tették követői is, munkái komoly hatással voltak a kilencvenes évek összes animéjére.







SHIN SEIKI EVANGELION (1995) / GAINAX + PRODUCTION IG

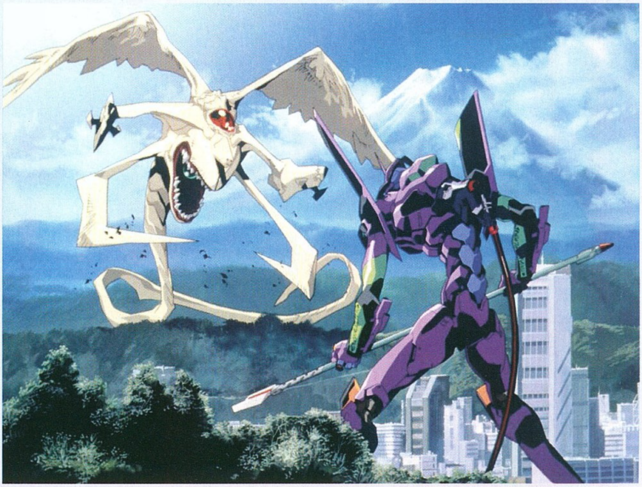
Ahhoz, hogy megértsük a **Neon Genesis Evangelion** lényegét, meg kell először értenünk az eredetét. Az EVA készítője Anno Hideaki, animátorként kezdett az SD Fortress Macros munkálataiban, ám röviddel utána továbbállt, és Miyazaki mesternek segített a Nausicaa jeleneteinek elkészítésében. Ezek után négy megalapította a Gainax nevű stúdiót, a csapat első munkája pedig a **Royal Space Force: Wings of Honneamise** volt. Ez az 1987-es film elképesztően komoly alkotás volt, masszív mondanivalóval, szerethető és emberi, de mindenképpen komplex karakterekkel, és gyönyörű szép stílussal, örökre a néző emlékeibe égetett képi világgal. Nem véletlen, hogy ez a film adta meg a lehetőséget arra, hogy a stúdió saját sorozatokat és filmeket kezdjen el készíteni. Igen ám, de Hideaki komoly depresszióba zuhant az ezt követő időszakban: négy éven át tartott ez a pszichikai betegsége, melynek következményeképp korlátozták szerepét a cég munkáiban. Az Evangelion munkálatai ezután, '94-ben kezdődhettek el, és sokak szerint az alkotó „betegsége" oroszlánrészt vállalt abban, hogy az NGE olyan lett, amilyen.

Az Evangelion egy nagy küzdelemről szól. Elsődleges szerepet játszik a történetben az emberi jellemek küzdelme, az, hogy vajon felvesszük-e azt az átkozott kesztyűt, vagy ölbe tett kézzel várjuk, hogy elérjen hozzánk a vég. A választás nem egyszerű, és sokszor úgy tűnhet, hogy megadni tényleg sokkal, SOKKAL könnyebb lenne. Az Evában a csaták nem múlnak el következmények, fizikai és lelki (ez utóbbi fontosabb) sebek nélkül. Főszereplőnk egy teljesen átlagos fiú, Shinji Ikari, kinek lakhelyét egy úgynevezett Angyal támadja meg, és a fiú azon kapja magát, hogy idegen emberek (élükön az apjával) arra próbálják rávenni, hogy üljön be egy hatalmas lénybe, melynek saját akarata van, és vegye fel a harcot. Többször megfutamodik feladata elől, míg végül felveszi a kesztyűt – és egy problémákkal, küzdelmekkel teli csapat részévé válik. Az Evangelionban, csakúgy mint az Akirában, nagyon fontos szerepet játszik az „istenek vagyunk-e" kérdéskör, itt is ugyanúgy a tudósok határtalan kíváncsisága és az emberi kapzsiság, gyűlölet és féltékenység a problémák forrása. Mindezt viszont egy nagyon, nagyon depresszív csomagolásban kapjuk meg: nagyon tessék megfontolni, milyen lelkiállapotban ül le az egyszeri néző a sorozat, a Death and Rebirth vagy az End of Evangelion elé. Ezzel az animével vigyázni kell. Az NGE érdemei számosak: azon kívül, hogy a Gundamek óta megszokott robotképet teljesen átalakította (a merev, vaskos fémszörnyek helyét brutálisan mozgékony, de néha nagyon is törékeny lényekkel cserélte le), de a szereplői (Rei, Shinji, Asuka) olyan stilizáltan lettek megalkotva, hogy azóta is ezeket a most már klisévé vált jellemeket használják fel a legtöbb sorozatban. És akkor még nem is említettük azt az elképesztő mennyiségű vallási utalást, jelképet, furcsa árnyékolásokkal elért millió képi sugallatot – tökéletesen megérteni a sorozatot, nos... nem lesz egyszerű feladat.

A Gainax az EVA óta... nos, kettős képet alakított ki magáról. Egyrészt itt vannak nekik ezek a legendás alkotások, melyek tényleg tehetséget sugallnak (és erre még rátettek egy lapáttal az abszolút fanfavorit FLCL – Furikuri – névre hallgató, bekategorizálhatatlan valamivel), másrészt pedig azóta nem nagyon tudtak továbblépni. Az NGE szériának, a filmeknek, a sorozatnak, rengeteg rajongója akad, talán éppen ezért tartanak meg a sufniban mindig egy-egy „hogy készült" videót, egy-egy „kivágott jelenetet", hisz ez ad értelmet az időről-időre megjelenő gyűjtői kiadásoknak, 5 éves, 10 éves évfordulós kiadásoknak. Digitálisan felújított változat itt, érkező 3 részes „összefoglaló" movie ott. Egy külföldi oldalon volt erről egyébként nem is olyan régen szó, ahol a levélíró megkérdőjelezte annak az értelmét, hogy ily módon szedik ki a rajongók zsebéből a pénzt, mire a szerkesztő egyszerűen válaszolt: „Nem szabad megvenni. Ez az egyetlen módja annak, hogy ráébredjen a kiadó arra, hogy nem játszhatnak a rajongóikkal, nem húzhatják le őket évről-évre ugyanazzal a már befejezett sorozattal." Igen, talán ez lenne a megoldás, de a szerkesztő úr valószínűleg nem ismeri a fanok rajongásának határtalanságát. Ami viszont a Gainax-ot illeti, a csapat abszolúte populáris irányba ment el: azok után, hogy megalkották a stílusteremtő és rengeteg követővel rendelkező NGE-t, beálltak a sorba sikeres szériákat gyártani – a legtöbb ráadásul hasonló koncepcióra épül. A Melody of Oblivion (mely mint anime, abszolút érdektelen volt a cikkíró számára, pedig tucatszor belekezdett, erre az opening alatt hallható csodaszép zene sarkallta...) és a Kono mimiku mo Utsukushii Sekai – This Ugly And Beautiful World – is hasonló elvet követ, mint az EVA: végletekig leegyszerűsítve a koncepciót elmondhatjuk, hogy a legtöbb sorozatuk olyan kölykökről szól, akik nagy hatalomhoz/masinákhoz/játékszerekhez jutnak, és a komoly felelősség kérdésének boncolgatása közben egész városokat tesznek a földdel egyenlővé. Itt ráadásul már a szinte már a saját maguk által alkotott klisék is szerepelnek: a „főszereplő az első rész végén döbben rá hatalmára, melyet akkor már használnia is kell – de még nem tudja irányítani" mozzanat talán milliónyi animéből lehet ismerős. Reméljük, azért a jövőben sikerül továbblépniük, és új irányba terelni az animék folyamát. Ha akarják egyáltalán.











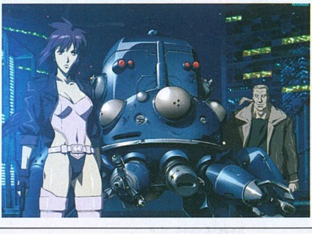
A Ghost In the Shellt a legkönnyebb elhelyezni a három „klasszikusnak" titulált versenyzőnk közül, melynek roppant egyszerű oka van: ez az a darab amely nálunk, Magyarországon is a legszélesebb közönséghez juthatott el. Többször is leadták a királyi egyesen, megjelent DVD-n, Conon vetítették, az elemzők az anime kapcsán legtöbbször ezt a művet említik meg (már ha nem a szokásos perverz/brutális irányba szeretnének elmenni kritikájukkal), így lassan annak is lehet róla véleménye, aki nem is látta.

2029-ben járunk, főszereplőnk Motoko Kusanagi őrnagy, a kilences ügyosztály speciális implantátumokkal, mesterséges testtel és felturbózott agyi képességekkel rendelkező ügynöke. A történet egy olyan világban játszódik, ahol az információs hálózatok nem állnak meg a számítógépek adattárolóinál, nem elégednek meg a mechanikus lét nulláival és egyeseivel, hanem nagyobb tétre játszanak: az emberi tudatba férkőztek bele. Agyunkkal kapcsolódunk a netre, a tudatunkat támadják meg a vírusok és a hackerek, életünkkel fizetünk tévedéseinkért. A kilences ügyosztály nagy fába vágja a fejszéjét, amikor a „Puppet Master" (bábjátékos) névre hallgató hacker nyomába erednek: az ő módszere mások tudatába behatolni, és a szerencsétleneket saját céljára felhasználni. Nyomozóink egyre közelebb látszanak jutni a megoldáshoz, amikor Kusanagi kételkedni kezd létezésének értelmében és nagyszerűségében, ami nem csak társainak tűnik fel, hanem a bizonyos Bábjátékosnak is. Szereplőink pedig hamarosan érdekes kérdések elébe néznek: vajon élőnek nevezhető-e az a személy, amely teljesen önkéntelenül, emlékeit elfeledve és külső utasítások hatására cselekszik, ellentétben az emberek által alkotott, testtel nem rendelkező, de mégis gondolkodó és érzésekkel rendelkező entitással? Vajon hol kezdődik a mesterséges intelligencia, és hol ér véget a „lélek"? Mik az összefonódások, és kinek van joga ítélkezni egy ilyen horderejű kérdésnél? Ilyen és ehhez hasonló dilemmákat feszeget a Ghost In The Shell.

Ez az anime egyébként azon kevés manga-adaptációk egyike, amelynél a mozikba kerülő változat nagyobb legendává vált a manga-változatnál. Mindez nem véletlen: a Koukau Kidoutai a mangának csupán egy szeletét dolgozza fel, ennek megfelelően sokkal több lehetősége adódott a készítőknek (Production IG, Mamoru Oshii vezetésével), hogy a filozófiára koncentráljanak. Ha ehhez hozzávesszük a Kenji Kawai alkotta hibátlan zenéket, olyan szintézis alakul ki a tudatunkban, mely örök és kitörölhetetlen emlékként kísér minket végig életünkön. A Ghost in the Shell, hasonlóan a Mátrixhoz, rengeteg rétegből áll, melyeket csak sokadik újranézéskor veszünk észre – és hangulatunktól függően értelmezzük majd újra és újra a képernyőn folyó történéseket.

A történet kerek is lenne, ha nem lenne tovább: folytatás márpedig akadt, nem csak egy újabb film, de egy (két) egész sorozat képében. A Ghost in the Shell: Innoncence az elődhöz hasonló hozzáállással, a mangából egy részletet feldolgozva készült el, Mamoru Oshii pedig teljesen megkeverte a történetet. A számítógépek által megalkotott hátterek az előd díszleteihez képest egészen más színvilágot nyújtottak, a szereplőink sokkal komorabbak, tudálékosabbak (talán ebben a filmben a világon a legnagyobb az egy jelenetre eső Platón-idézetek száma), mégis remekül tolmácsolják a készítő által elénk tárt kérdéseket. Ez a rész egyébként sokkal inkább szólt a japánokhoz, mint a nyugati világhoz, mert olyan fő motívumok köré épült (Van-e élete a babáknak? Japánban, ahol szexuális kultusz épül az életnagyságú bábok köré, ez egy igen súlyos társadalomkritikának is felfogható.), amelyek számunkra nehezen értelmezhetőek. Ahelyett azonban, hogy a GitS rövidítés véglegesen egyenlő lett volna az „elvont, filozófikus tartalmat cyberpunk külsőben prezentáló filmek" kifejezéssel, a 2002-es évben sorozat indult, a mangát jobban követve, sokkal akciódúsabb, konvencionálisabb hozzáállással. A Stand Alone Complex névre hallgató sorozatos hozzáállás két szezont és egy harmadik mozifilmet, a Solid State Society-t termelte ki magának, de ezekben nem volt benne az eredeti két film rendezője. Mielőtt azonban temetnénk a szériát, érdemes adni neki egy esélyt: remek, leginkább a nálunk futó ALIAS-hoz hasonlítható, epizodikus tartalomra építő, de kőkemény intrikákkal és belső konfliktusokkal teletűzdelt szériáról van szó, még mindig feledhetetlen zenékkel. A második sorozat endingjét például az a Steve Conte énekli, aki a cikkírónál a személyes kedvenc státuszba emelkedett: előbb a Wolf's Rain Stray-e, Heaven's not Enough-ja, majd a Cowboy Bebopban énekelt dalai okán. Hihetetlen fickó – de hát várhatunk kevesebbet a mögötte álló (és a sorozat zenéi felett Kenji Kawai helyett bábáskodó) legendás zeneszerzőtől, Yoko Kanno-tól? Aligha... És hogy milyen hatással volt a világra a Ghost in the Shell? Felsorolni is nehéz lenne, hány művészt inspirált, mennyi alkotás született miatta, általa: elég egyetlenegyet kiemelnünk, mindenféle kommentár nélkül: Mátrix.





SERIAL EXPERIMENTS LAIN (GENEON) – GITS HELYETT?

A rovat hátralevő részében maradunk a megszokott hangulatnál, és nem fogunk vidám, abszurd vagy éppen felesleges darabokról beszámolni: inkább két olyan sorozatot mutatunk be, amelyek sikerrel viszik tovább az előző oldalakon bemutatott művek hozzáállását, filozófiáját. Ha tehát valaki úgy érzi, hogy nagyon nem akar „őskövületekkel" foglalkozni, vagy csak abszolút nem jöttek be neki a már említett animék – ezekkel nyugodtan próbálkozhat, hisz ők sokkal frissebb szemlélettel rendelkeznek. Első versenyzőnk a **Serial Experiments Lain**, Abe Yoshitoshi és Yasuyuki Ueda munkája, a Ghost in the Shellhez hasonló kérdéseket feszeget, egy sokkal bizarrabb, valótlanabb világban. A történet főszereplője Lain, egy kamaszlány, aki egy számítógépet kap ajándékba, mellyel rákapcsolódhat a Wiredre (ami az internet megnevezése a történeten belül). A lány éppen ismerkedne a világháló nyújtotta lehetőségekkel, amikor levelet kap: az email küldője nem más, mint az a Chisa Yomoda, aki nemrég öngyilkos lett. A levelezés során Lain megtudja, hogy a lány a világhálón új életre lelt, és lelke itt él tovább – ez a felfedezés különös irányba tereli a lány életét, aki a való világra egészen más szemmel tekint ezután, majd komoly változásoknak néz elébe.



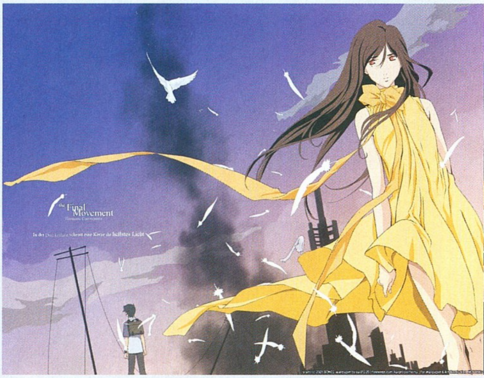
Hogy miért jó ez a sorozat, amely néhol már-már aberrált, pszichikailag komoly nyomást okozó képsorokkal operál? Azért, mert egy egészen más betekintést nyújt a világ megismerésének folyamatába, mint a hasonló filozófiát felnőtt szemszögből végigkísérő Mátrix, vagy akár a GitS. Kusanagi és Neo felnőtt emberek, felkészült csapattal maguk mögött, a történet egy pontjától számítva tiszta és világos célokkal: Lainnek ez nem adatott meg. Egy kislány ébredését és változását kísérhetjük figyelemmel, és közben mi is változunk – mintha mi is egy sorozat részesei lennénk. Nem győzzük hónapról hónapra hangsúlyozni a japán zeneszerzők zsenialitását, de tényleg: amit ezek az emberek az asztalra leraknak, az hihetetlen. A Lainnél sincs másképp, néhol fülbemászó, néhol hátborzongató, a zene és a képi világ mindvégig tökéletes összhangban van. Példaértékű sorozat, melyet bármikor újranézhetünk erősen filozofikus tartalma miatt.



RAHXEPHON (BONES) – EVANGELION HELYETT?

Szóval ott tartottunk, hogy az Evangelion új alapokat fektetett le a robotos animék stílusában, neki köszönhetjük többek között a Zone of the Enders lágyabb formájú robtjait, a Gravion már-már plágiumgyanús gépszörnyeit, és a **RahXephon** elvont, de mindenképpen eredeti lényeit. A cikkíró sokáig úgy tartotta, hogy korántsem muszáj megnézni az Evát, elegendő, ha a kíváncsi néző a RahXephont megtekinti: ugyanaz, csak frissebb, kisimultabb, higgadtabb kiadásban. Nos, hogy tévedett, az egyértelmű, de talán nem véletlen hogy sokáig komolyan fontolóra volt véve egy „Jelképek és jelképrendszerek: a RahXephon és az Evangelion filóziájának összehasonlítása" különszám – ezt sajnos idő hiányában nem tudtuk megvalósítani, mindenesetre az a három olvasó, aki sikerrel átrágta volna magát rajta, élvezte volna... Vissza a RahXephonhoz, amely ismerősen kezdődik: idegen támadás alatt álló város, egy fiatal srác, aki hamarosan egy katonai bázisra keveredik, ahol elmondják neki, hogy a támadást visszaverni egyedül az általa kontrollálható RahXephon képes. A Kamina Ayato névre hallgató fiú természetesen kétes lelkesedéssel vetekedik a feladat iránt, tekintve hogy feltűnik a színen (és nem feltétlenül a jó oldalon) édesanyja is – hopp, ismerős –, majd furcsa nőszemélyek intrikái közé keveredik, miközben elfeledett mitológiák lényei ellen küzd újra és újra. A RahXephon világát megtámadó, Mu névre hallgató lények úgynevezett „Dolem"-eket használnak, melyeket a zene erejével befolyásolnak (inkább nem lőjük le a poént, néha iszonyatosan bizarr módon) – ellenük pedig a TERRA névre hallgató szervezet próbál minden lehetséges eszközt bevetni. A történet persze szépen beindul, és a huszonhat epizód után egy movie-t és egy OVA-t is megélt – nem véletlenül.

Hogy miért érdemes foglalkozni a sorozattal? Mert nagyon, nagyon sok mitológiai utalás található benne, keverik benne a zenei fogalmakat az azték korabeli mitológiával, mindezt megspékelve olyan profi és intenzív akciójelenetekkel, hogy a nézők képtelenek elszakadni a képernyőtől. A RahXephont egy hetvenes évekbeli mechás anime (Brave Reiden) inspirálta, és az olvasók által talán már ismert BONES hozta tető alá. Vajon sikerrel pályázhat az Evangelion helyére? Nos, ilyen válaszokkal nem készültünk mára, a mecha rajongóknak azonban (és mindenki másnak is) erősen ajánlott darab, egy érdekes kirándulás a mitológia világában. Sok szimbólummal, és jelképpel? Naná.





MEA CULPA

Ez a hónap a belátás hónapja volt a cikkíró részéről: pár éve csúnyán félbehagyta mind az NGE-t, mind az Akirát, és naivan azt képzelte, hogy ez így neki jó lesz, hogy ezek a sorozatok/filmek kihagyhatók (nem, a GitS kivétel, az már vagy tíz éve a kedvencei között tanyázik) – nos, tévedett. Azok, akik eme négyoldalas szösszenetet fintorogva olvasták, és hasonló érzések gyűltek bennük – ergo abszolút nem éreznek késztetést a most bemutatott alkotások megtekintésére: ne bánkódjanak. Mindennek eljön a maga ideje, amikor pedig meginogna a japán művészek tehetségébe vetett hit, érdemes visszanézni, és valamelyik klasszikus megtekintését napirendre tűzni: a hatás tökéletesen garantált.

Már csak egy kérdés maradt, hogy vajon születik-e még ilyen alkotás, és ha igen, fel fogjuk-e ismerni, vagy elsüllyed a sok futószalagon gyártott manga-adaptáció és magical boy/girl történet között? A mi dolgunk, hogy figyeljünk.

Oldern

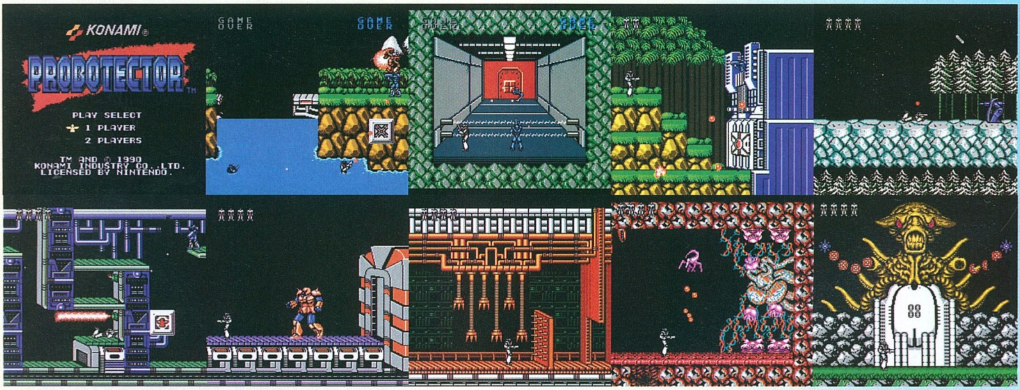


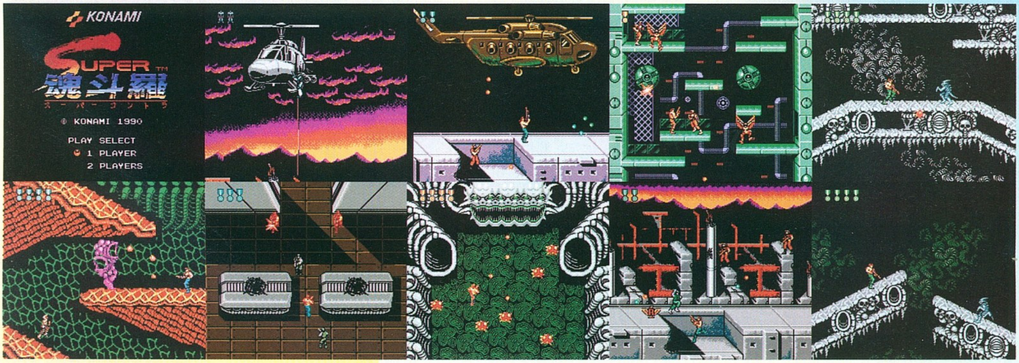
A CONTRA JELENSÉG

„Lődd a száját! Most vedd fel, gyorsan az S-t! Neee, mondtam, hogy az S-t! A lézerrel igencsak megszívjuk a következő szakaszon, ahol az a böhömnagy mutáns teknős jön azokkal a hatalmas ágyúkkal! Van még kredited? Na jó nekem még kettő, egyet neked adok. Nyomj rá, kell a help!" – hangzott el a vizsgaidőszak közben felgyülemlett feszültséget levezető Game Party keretein belül, ahol minden idők egyik legjobb run'n gun játéksorozatának résztvevőivel, a Contra epizódokkal töltöttük el az éjszakát. Akkor jött a szikra, hogy a februári Retro Rovat keretein belül „Minden, ami Contra" címmel játékos kiállításra invitálunk benneteket, melyben a Konami sikersorozatának valamennyi állomásáról szót ejtünk majd – annál is inkább, mivel két ponton még magyar vonatkozása is van a dolgoknak.

A Contra első epizódja még 1987-ben jelent meg a japán játéktermekben, s bár a fejlesztők egy teljesen egyedülálló játékot szerettek volna készíteni, rövidesen ráébredtek a folytatás szükségességére a világszerte (!) masszív sikernek köszönhetően. A széria első fejezete ugyan teljes egészében árkád platformra készült, a popularitás miatt nagyon gyorsan konzolokra vándorolt és a Contra közvetlen folytatásától eltekintve a mai napig ott is maradt. Műfaját, stílusát és életútját tekintve is meglepően nagy hasonlóságokat mutat a Metal Slug, és a Gunstar Super Heroes sorozatokkal, hiszen előbbi két delikvens egyértelműen a Konami által kitaposott ösvényeken lépked. Talán kevesen tudják, de nem csak a játék mondanivalója, hanem a neve is háborús emlékekre épít: a Contra szó egy iráni hadművelet fedőnevéből ered, amelyet még Ronald Reagan amerikai elnöki posztjának második periódusa alatt hajtott végre az USA hadserege. A név mögött megbúvó jelentésre azonban a játékokban is van utalás: a Contra és a Contra: Shattered Soldier Famicom verzióiban látható feliratok emberfeletti képességekkel és erővel megáldott szuperkatonák gerilla akcióira hívja fel a figyelmet. Az első epizód megjelenésekor a run'n gun stílus rendkívül népszerűnek számított, de ennek ellenére a program szinte minden aspektusa egyediséget és újítást hordozott magában. Amellett, hogy a játékosnak meg kellett birkóznia a különböző platformokon való ugrálással illetve az ellenséges célpontok irtásával, figyelnie kellett a légitámadásokra, a rendelkezésre álló fegyverek közül a legmegfelelőbb kiválasztására és a repkedő golyózápor elkerülésére is. Az életben maradás nem volt túl könnyű feladat, hiszen elég volt egyetlen rossz szögben elvégzett ugrás, találat, vagy célponttal történő találka és máris eggyel kevesebb értéket mutatott a számláló. Ez a jelenség szinte az egész sorozatot végigkísérte, pedig a lista nem rövid: 1997 és 2004 között tízszer láthattunk Contra feliratot valamilyen formában főcímként, amelyből hármat úgymond „Retroactive Continuity" fejezetként csak később szőttek bele a cselekménybe. Utóbbi okán magyar érdekeltséget is felfedezhetünk, mégpedig két játék, a Contra: Legacy of War (Playstation, Sega Saturn), illetve C: The Contra Adventure (Playstation) kapcsán, ugyanis mindkettőt a hazai Appaloosa Interactive (Ecco, California Games, Star Trek: Deep Space Nine, stb.) hozta tető alá. Ha már az egyes fejezeteknél tartunk, íme egy kevéske adalék: a rovathoz mellékelt időrendi táblázatban sorra megtalálható epizódok változatos platformokon láttak napvilágot. Az első három játékot követően (az alap Contra, a Super Contra címmel elhíresült folytatás, illetve a Playchoice rendszerre fejlesztett Contra III) a sorozat minden egyes állomása csak és kizárólag konzolon látott napvilágot: hol hordozhatón (mint pl. az Operation C Gameboy-ra), hol pedig otthoni gépezeten. Eleinte csak a Nintendo NES (1987 Contra 1988 Super Contra) és SNES (1992 Contra III: The Alien Wars) masinák voltak népszerűek. Később azonban a franchise átvándorolt Megadrive-ra (1994 Contra: Hard Cops – talán a legjobb Contra epizód, amit valaha is készítettek), majd Saturnra (1996 Contra: Legacy of War), Playstationre (1997 The Contra Adventure, 1996 Contra: Legacy of War) és PS2-re (2002 Contra: Shattered Soldier, 2004 Neo Contra) is. A sorozat utolsó állomásaként a 2004-es Playstation 2-re készült Neo Contra látott napvilágot, amely az egy-két gyenge próbálkozást követően nagy nehezen helyreállította a Konami játéksorozatának kopottas fényét. Az iménti laza felsorolás természetesen csak töredéke az ominózus játék megjelenéseinek, hiszen külsős fejlesztők számtalan átiratot készítettek mobiltelefonokra, Amstrad, Commodore, PC és Sinclair gépekre, sőt: a NES és SNES epizód az utóbbi időben feltűnt az Xbox 360 Live szolgáltatásában, sőt: a Nintendo Wii Virtual Console címei között is.

A nyolcvanas évek végén még nem írtak anekdotákat az egyes játékokhoz, így szinte pár mondatos ismertetéssel elintézték a bevezető cselekményeket: a Contra is ilyen alapra épült, így a kezdeti dobálózással mindegyik későbbi epizódnak számolnia kellett, ha folyamatos cselekményt szerettek volna elérni a játékok között. Éppen ezért a Contra első felvonása sem súrol epikus magasságokat: a történet a távoli jövőben, 2166-ban játszódik, amikor egy Új-Zéland melletti Galuga nevű szigetre ha-





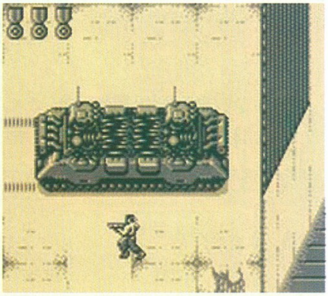


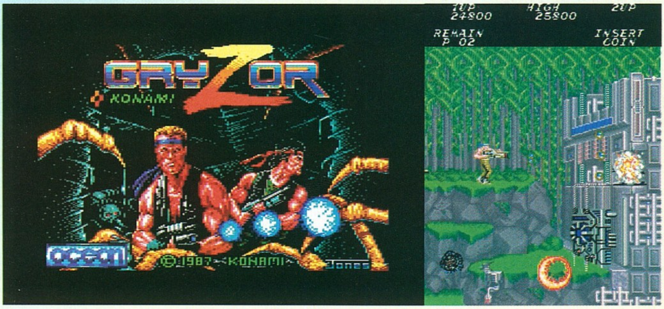


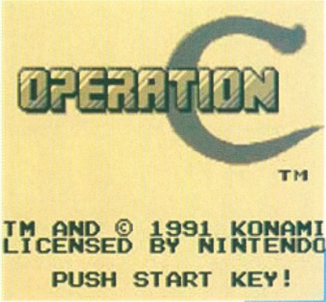
talmas meteorit csapódik be. Az idegen létformát szállító csillagdarab saját flórát és faunát teremt a sziget belsejében, ahol a genezis újabb felsőrendű faja, egy alien-szerű teremtmény fészkeli be magát. A Red Falcon fedőnevű terrorszervezet a világ feletti uralom reményében nyomban a helyszínre siet, és szupertitkos védelemmel ruházza fel az aszteroida környékét, melyet két évvel a történtek után a veterán elitkatona-páros, a Contra osztagos Bill Rizer és Lance Bean próbál végérvényesen elpusztítani. Ennyi lenne, nem több – az észak-amerikai divíziónak viszont nem igazán tetszett az alapötlet, így érthetetlen okból a hősöket átkeresztelték (Mad Dog & Scorpion), a játék kézikönyvében leírtak (2633) helyett az évszámot 1988-ra, a meteorit becsapódását 1950-re, a helyszínt pedig a Dél-Amerikában található egykori Maya birodalom környékére változtatták. Szerencsére Európát nem érte ilyen atrocitás, a PAL verziókban csupán néhány apróság került a cenzúrakés alá. Az NTSC esetében a futurisztikus robotok, hi-tech fegyverek és az alien gonosz viszont továbbra is megmaradt, így ez újfent jelzi a hozzá nem értők akkori jelenlétét a videojáték iparban. A Contra sorozat egyébként nagyon jó példa az egymástól eltérő amerikai, japán, és európai cenzúra példájára: kevés olyan videojáték franchise-ról tudunk a történelem során, amely ennyire magán viseli az átnevezések, önkényes módosítások és eltorzítások következményeit. Az egyes régiókban végbement változtatások természetesen kihatottak a folytatásra is, hiszen a Konami alig tizenhét év alatt egész mítosszá alakította a kezdetben pársoros történetet. Mivel a játék folytatásai az eredeti japán cselekményt vitték tovább (tehát a XXVII. századi, új-zélandi eseményeket) az amerikai-európai különbözőségek áthidalására a későbbi Contra III: Alien Wars című epizód főhőseit (Jimbo, Scully) Mad Dog és Scorpion egyenes ágú leszármazottjainak tekintették, holott a két sztori között csupán három év telt el csak. Ekkorra viszont már rendeződtek a cenzori viszályok, így a Super Nintendo és Sega Megadrive megjelenést követően a Contra a világ minden pontján azonos elnevezéssel, külcsínnel és tartalommal bukkant fel – egyetlen kivételtől eltekintve. A sorozat korai és későbbi konzolos változatai Európában és Ausztráliában ugyanis a hangzatos Probotector cím alatt jelentek meg, ahol a két főhőst, valamint a humanoid ellenfeleket robotokra cserélték a fejlesztők. A döntést azzal indokolták, hogy a konzolos verzióval egyidejűleg futtatott, ám cenzúrázatlan játéktermi változatot Gryzor néven nyomták be a köztudatba. A szankció persze csak elterelés volt: a Konami ugyanis félt az európai szabályzási törvényektől, így nem merte megkockáztatni egy véresebb játék megjelentetését. Ez főként a '80-as évek elején megszavazott egyik német rendelkezés miatt történt, amely megadta a lehetőséget arra, hogy az újonnan megjelent játékos médiumokban levő vér és erőszak mértékét állami eszközökkel korlátozzák, nyilvános hirdetését megakadályozzák, és csak 18 éven felülieknek történő értékesítést engedélyezzenek. Nem egy akkoriban megjelent videojáték esett ennek áldozatául (pl. Rambo III) és hogy a Konami ezt megússza, átnevezte, majd a fiatalabb rétegek által is fogyaszthatóvá alakította a Contra sorozatot. Így történhetett meg az, hogy egészen a Megadrive-os Contra: Hard Cops piacra dobásáig (amely a fentebbiekben leírtak szerint Európában ugyancsak cenzúra alatt került a boltok polcaira) minden PAL-B-s epizód Probotector (a SNES verzió pl. Contra III: Alien Wars helyett Super Probotector: Alien Rebels) elnevezés alatt jelent meg. A kilencvenes évek közepétől a törvény elévülése következtében (a Contra: Legacy of War folytatástól kezdve) azonban minden visszatért a rendes kerékvágásba és a Contra játékok azonos elnevezés, külcsín és tartalom alatt jelennek meg az egész világon.

A Contra első két inkarnációjának (Contra I-II, árkád és NES verziói, átiratai) egyes szintjei főként jobbra-balra, tehát oldalra scrollozós pályaszakaszokat tartalmaztak (a teljesítéshez szükséges pályavégi boss meglétével), a monoton lövöldözést azonban vertikális kimozdítások (felfelé-lefelé haladó szakaszok, emelkedők, lejtők) és kezdetleges térhatású szintek tették változatossá. Az utóbbi perspektivikus pályákat „behind-the-player" technikával oldották meg akkoriban: ez nem volt más, mint egy speciális játéktér, amelyben a karakter csak jobbra-balra mozgásra volt képes, a kamera pedig mindvégig hátulról mutatta őt. A rendelkezésre álló nyolc szint közül eredetileg kettő volt ilyen: ezeken úgymond „befelé" lehetett haladni, amelyhez a játéktér túlsó felén futkározó célpontok likvidálása mellett az utunkat álló feszültségcellák energiamoduljait is el kellett pusztítani. A kezdetleges megoldás bár akkoriban rendkívül látványosan hatott, az idő múlásával a későbbi Contra epizódokban már kivágásra került, hiszen a 16 bites éra korában már lehetséges volt a speciális utasításkészletek és különböző 3D-s chipek segítségével valós 3D-s mozgást szimulálni. Ami viszont egyik játékban sem változott, az a mechanizmus maga: a játékos egyedül, vagy többedmagával (cooperative esetén) egy alap fegyverrel kezdett a szintek elején, amit csak a célpontok likvidálásakor felbukkanó speciális tűzerő, gyorsaság, vagy hatósugár-növelő tárgyakkal tudott továbbfejleszteni. Ezekkel rendszerint könnyebben teljesíthettük a szinteket, viszont ha bármikor is elhaláloztunk használatuk közben, újra meg kellett szerezni mindannyit. A félautomata fegyvert lehetőség volt Machine Gun (M – egy sorozat alatt hat lövedék), Spread Gun (S – speciális shotgun-típus 90 fokos szórási és kétszer 5-ös lövedék kibocsátási képességgel), Laser Gun (L – az egyszerű golyónál ötször erősebb plazmalövedék), Fire Ball (F – kisebb tűzgolyók egymásba csavarodó lövedéke) és Rapid Fire (R – 10%-kal gyorsabb tüzelést tett lehetővé) képességekkel felruházni. A Barrier (B) néhány másodpercig láthatatlanná varázsolta a karaktert, a zölden világító Destroy All ikon felvételekor pedig a játékoson kívül minden mozgó célpontot elpusztított, ami éppen a képernyőn tartózkodott. Kooperatív játékmód esetén ugyan könnyebb volt az előrehaladás, azonban sokat nyomott a latban az összeszokott csapatjáték alapelveinek követése is. Nem volt mindegy, hogy melyik katona megy elől és melyik hátul: ha egyik túlságosan elmaradt, a másik addig nem tudott továbbjutni, míg társa megfelelő közelségbe nem került hozzá. A vertikális szintezésű helyszíneknél a felfelé/lefelé haladó játékosnak arra is ügyelnie kellett, hogy megfelelő iramot diktáljon társa számára: ha túlságosan gyorsra vette a tempót és a másik karakter nem bírta követni, a képernyő azonnali mozgása következtében úgymond „kiesett a képből" és életet













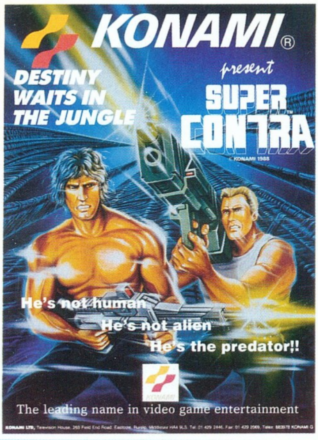
vesztett. Ebből is látszik, hogy számos dologra kellett odafigyelni, ráadásul a folyamatosan változó játékmenet és az alacsony életek száma is folyamatosan feljebb tornászták a nehézségi szintet. Az egyedi Konami Code segítségével viszont növekedésre lehetett bírni az élet- és kredit számlálót, így ha valaki bepötyögte a kiadó több játékában (így pl. a Contra későbbi epizódjaiban, vagy a Gradiusban) is megbújó „fel, fel, le, le, bal, jobb, bal, jobb, b, a" kódot, további lehetőségekhez juthatott. Érdekesség, hogy ez a Konami kód a mai napig működik, így pl. a Nintendo Wii Virtual Console Gradius c. játékában bepötyögve szintén hatásos. Nem árt megjegyezni, hogy a Contra I játéktermi és konzolos verziói nem csak nehézségükben, de felépítésükben is eltértek egymástól. Az eset azon ritka kivételek egyike, amikor az általában gyengébb otthonra szánt konverzió tartalmilag sokkal többet képes nyújtani, mint nagyobbik testvére, ugyanis ez esetben bónusz pályákat és ellenfeleket, valamint zenei aláfestéseket tuszkoltak be a 8 bites masina ROM-kártyáiba. A nyolc szintből álló játéktérből csak az első négy volt azonos: az ötödik kifejezetten a konzolos verzió számára készült, míg a NES utolsó három pályaszakasza a játéktermi ötös (azaz utolsó) helyszín szétdarabolását és horizontálisról vertikálisra bővítését jelentette.

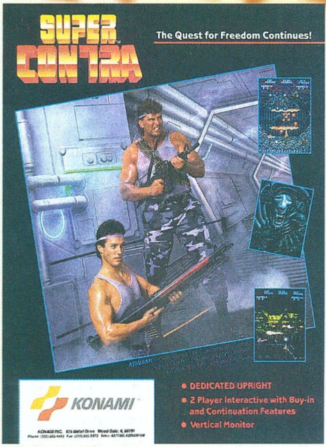
Ha már az egyes verziók közötti eltéréseknél tartunk, az MSX2-re készített variáns különbözött a leginkább az alapjátéktól, itt ugyanis nyolc (!) új szint (plusz két BHP, két vertikális barlangban játszódó, két vulkános, egy bázis és egy újabb Alien fészek) volt bepakolva a hangár kivételével a NES pályák mellé. Érdekesség, hogy a 2002-es PC-re készült Konami: Collector's Series: Castlevania & Contra és a Nintendo Wii VC szolgáltatásán belül letölthető verzió is a bővebb NES portot, míg a 400 MS pontért letölthető Xbox 360 Live-os variáns az eredeti árkád Contra kódját tartalmazza. A sorozat iránt érdeklődők továbbra sem pihenhetnek, hiszen az idén tavasszal megjelenő Nintendo DS exkluzív Konami Classic Series: Arcade Hits is bővelkedik majd Contra epizódokban. Még egy apróság, amit érdemes megfigyelni, ha valamelyik klasszikus a kezed közé kerül: a '80-as években nagy hatással volt a filmes ipar a játékokra, így szinte minden esetben történt valamilyen árukapcsolás, hivatkozás, cameo vagy megjegyzés, amely egy-egy nagyobb sikerű filmes eposz megtekintésére buzdította a játékost. Ilyen volt a Contra is, amelynek észak-amerikai plakátja enyhén Predatoros, a két főhőst megformáló dizájnja pedig Arnold Schwarzenegger (Bill), és Sylvester Stallone (Lance) vonásokat hordozott magán.





A Super Contra (alias Contra II, vagy eredeti nyelvén The Alien's Counterattack) elkészültét nem titkoltan az Aliens című mozifilm inspirálta, hiszen számos ponton bukkannak fel benne az LV-426-os bolygón talált létformákhoz hasonló szörnyetegek – különös tekintettel azokra a pókszerű face-hugger teremtményekre. Az eredeti Contra megjelenése után egy évvel elkészült produktum egy az egyben a nagyszerű előd sikereire épít: ugyanolyan nehéz, néha idegesítő, ám roppantmód szórakoztató run'n gun stílust képvisel, mint korábbi társa, ráadásul az ott megismert alien történetet viszi tovább. Hőseink, Bill és Lance miután végzett a Red Falcon terroristaszövetkezettel a Galuga-n, nem sokáig ülhetett babérjain: a 2634-es esztendő decemberében a Contra főhadiszállás vészjósló segélykérő jeleket kapott a Dél-Amerikában szolgáló GX alegység hetes számú osztagától, így a parancsnok két veterán katonáját küldi ki a helyszínre, hogy vizsgálják ki az esetet. Bill és Lance döbbenten tapasztalják, hogy az üres bázison szanaszét heverő testek mutáns és elburjánzott teremtményei életre kelnek és megtámadják őket, így azonnali tisztogatási akciót rendelnek el. A veszély forrásáról csakhamar kiderül, hogy





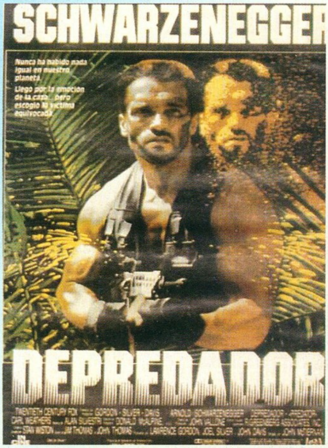


ugyanarról a Red Falcon által megszelídíteni kívánt organizmusról van szó, amelyről azt hitték, egy évvel korábban végeztek vele. A feladat: áthatolni a legmodernebb fegyverzettel ellátott katonai létesítményen és dzsungelen egészen a fenevad újjáépített fészkéig, ahol egyszer, s mindenkorra le kell számolni a rémséggel – persze a hadsereg fedősztorija eltussolja az eseményeket, de hőseinket ez cseppet sem hatja meg. Játékmenetét tekintve a Super Contra szintúgy horizontálisan és vertikálisan scrollozó „lődd a száját, ne totojázz" játék, a BHP szinteket azonban alaposan átdolgozták, és felülnézeti módozatra cserélték: ezzel megszűntették az ál-3D módozatot, helyette azonban létrehoztak egy olyan nézőpontot, amely segítségével még inkább mélységezni lehet a játékteret, valamint realisztikusabbá varázsolni a különböző, dinamikusan változó domborzati viszonyokat és harci szituációkat. Bár a Spread Gun (S, lásd Contra I) továbbra is megmaradt, már nem lehet egyszerűen átgyalogolni vele a játékon, hiszen a golyók repülési szöge folyamatosan változik, a célpontok már ugrálni is képesek, ráadásul a levegőből is golyózáport zúdíthatnak a játékosra. Így a befejező képernyő megtekintéséhez gyorsabb reflexekre, ügyes kézmozdulatokra és alapos Contra ismeretekre van szükség. Bár a Contra: Hard Cops a legszebb, minden bizonnyal a Super Contra az egyik legnehezebb epizód a sorozatban: még öt kredites rányomás limittel is csak kínkeservesen, sokadik nekifutásra sikerült az első pályán átvergődnünk: kíváncsi lennék rá, vajon Martin maestronak menne-e a dolog. :) **(Asszem' a harmadikig elmegyek – vagy negyedik? –, annyi a titka, hogy joy-jal kell nyomni, billentyűzettel MAME-ben iszonyú nehéz. Martin)** Természetesen a Konami mindent megtett, hogy a játék minél több ponton beivódjon a köztudatba (itt már eldöntött volt a konzol-only folytatás szvsz), így a játéktermi mellett PC-re, Amiga-ra, és az elmaradhatatlan Nintendo NES-re is kicibálták a folytatást. A japán fejlesztők szerencsére megtartották jó szokásukat, így a korábbihoz hasonlóan a konzolos verziót (PAL: Probotector II: Return of Evil Forces) további extrákkal, azaz egy új főellenséggel (Beast Kimkoh) és három új pályával toldották meg, bár a fegyverek egyéni variálhatóságát a szinteken elszórt upgrade bónuszokkal helyettesítették. Ez azonban mit sem von le a játék értékéből: a Probotector II a NES egyik szuperklasszis produktuma, amely méltán kap majd idén helyet az Xbox Live Arcade világában.

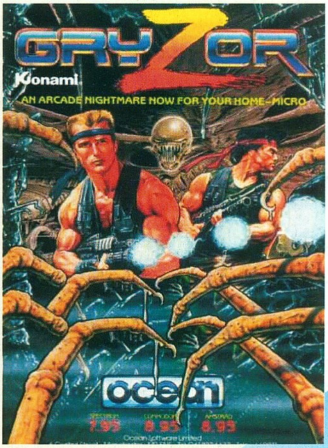
Hogy ejtsünk néhány szót a handheld inkarnációkról is: a Super Contra sikerei nem maradtak következetlenül a handheld szférában sem. Az akkori eladási statisztikákat toronymagasan verő Nintendo Game Boy már sokadik kiadását éli meg, mikor a Konami úgy dönt, 1991-ben hordozhatóvá varázsolja az alienekkel szemben vívott csatát – később persze Gameboy Colorra is, hiszen ha már lúd, legyen kövér. A történeti cselekmény amolyan átvezető jelleggel bír, hidat teremt a Super Contra és a soron következő 16 bites Contra III: The Alien Wars (SNES Super Probotector: Alien Rebels) között. Az Operation C nevet viselő alkotás (Európában természetesen Probotector) bár nem volt teljesen egyedi alkotás, előnyös színben tűnt fel a PAL területeken is: a név és a cenzúra ellenére az eredeti karaktermodelleket tartalmazta, igaz mindössze csak öt kisebb-nagyobb szinten keresztül. A 2635-ben játszódó történet szerint a korábbi epizódokban megismert idegen létformából származó minta visszaszerzéséért megy a harc, amit egy rendkívül veszélyes szervezet tulajdonított el titkos biológiai fegyverekkel történő kísérletezés céljából. A Contra szervezet újfent megbízza Bill Rizer elit veteránját, hogy ha kell, élete árán is szerezze vissza a Csendes-óceán déli részén található kicsiny szigetre épített kutatólaboratórium veszélyes mintapéldányát. Mondani sem kell, az odáig vezető út telis-tele van veszélyekkel, nyüzsög az ellenséges katonáktól és védelmi berendezésektől, úgyhogy az izzasztó helyzet még a legprofibb játékos számára is garantált. A veszélyek öt szinten keresztül leselkednek a játékosra, melyek között ugyanúgy találunk „sidescrolling" pályákat, mint a Contra II-ben bevezetésre került felülnézetes helyszíneket – sajnálatos módon ezek nagyrészt a második epizódban található tilesetre (objektum- és textúraminták) épülnek, bár a Gameboy Color kijelzőjén még így is szépen festenek: a zenei hatások szintén az elődből származnak, úgy tűnik a Konaminak nem nagyon volt kedve újabb szerzemények komponálásához. Fegyverek tekintetében csökkent a választék, de egy hordozható játék mennyiségét tekintve még így is elégséges: a négy gyilokvető közül három (Machine Gun, Fire Ball, Spread Shot) már korábban is használható fegyver hírében állt, az egyetlen újítást a Homing Gun speciális változata jelenti – ez egyébként a SNES-féle Contra III-ban szintúgy megtalálható volt. A Contra Gameboy Colorra készített állomása ugyan nem alkotott maradandót, mégis hordozhatóvá varázsolta a sorozatot – talán ez lehetett az oka annak, hogy 2001-ben a Konami GB Collection részeként újfent a boltok polcaira került a Color változat.

Februári Retro rovatunk végére érve még számtalan érdekes és hasznos információt, apróságot mesélhetnék a Konami Contra sorozatáról, hiszen a legízletesebb falatokról, mint a Super Probotector & Contra: Hard Cops párosról, vagy a két magyar vonatkozású játékról még nem ejtettünk szót. Csüggedésre semmi ok: a sorozat további tagjait márciusra cipeljük át, ahol többek között igazi Contra újdonságokról és érdekes apróságokról számolunk be nektek. Addig is: Stay Tuned!

Stinger
stinger@576.hu







Visszatekintő

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID



'87

METAL GEAR

kiadás éve: 1987 | platform: MSX, NES, PS2

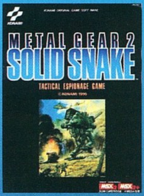


A kilencvenes évek közepén járunk, a dél-afrikai „Outer Heaven", az egyre nagyobb fenyegetést jelentő miniállam ismeretlen vezetője katonai hatalomra éhes. Az amerikai kormány megelőző csapást tervez, melynek első lépéseként az elit militarista csoport, a FOXHOUND legjobb ügynökét küldi. Grey Fox azonban már az akció elején fogságba esik, előtte csupán két szót küldve: „Metal Gear..." Big Boss egy tapasztalatlan újoncot küld a patthelyzet megoldására: Solid Snake célja a társ megmentése, valamint annak kiderítése, hogy mi az a Metal Gear. A sorozatot elindító, mára már kultikus 1987-es epizódban minden ott volt, ami a 11 évvel későbbi harmadik részt átütő sikerre tette: a lopakodásra, észrevétlen gyilkolásra alapozó játékmenet, valamint az ehhez passzoló eszközök. A támogatást nyújtó csapattal való kommunikációhoz a rádió – aminek a végén még Big Boss volt és nem Campbell –, az ajtókat nyitó kártyák, valamint rejtőzködés vicces és hasznos formáját nyújtó kartondoboz. A később folytatásokban már nem szereplő, de itt még a játék szerves részét képező fejlődés érdekesség kategóriába sorolható: a kiszabadított hadifoglyok után „csillagok" voltak felvehetőek melyek Snake rangját növelve nagyobb inventory tárkapacitást, valamint hosszabb életerőcsíkot varázsoltak a képernyő alá. Mivel a nyugaton kevésbé ismert volt az MSX az elsődleges platform, a Konami rá fél évvel NES-re is átportolta, amely jóval ismertebbé vált, hiszen a gép az egész világon népszerű volt. A port azonban erősen csonka, a gyengébb hardver miatt elsősorban a látványvilág csorbult, a mentési szisztéma kódokra cserélődött, de leginkább az angol fordítás rontotta le az összképet – a kézikönyvben leírtak köszönőviszonyban sincsenek az eredeti japán kiadással. Az Ultra Games konverziójában nem vett részt sem Hideo Kojima, sem a Konami, utóbbi csak a kiadó feladatot látta el.

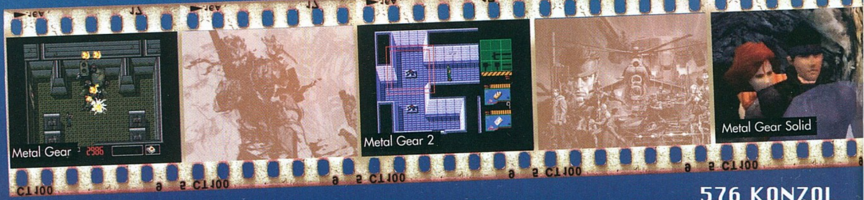
'90

METAL GEAR 2: SOLID SNAKE

kiadás éve: 1990 | platform: MSX, PS2



Négy évvel az outer heaveni incidens után a hidegháborús helyzet tovább fokozódott az energiakrízissel, mivel a vártnál korábban és gyorsabban fogytak az olajszármazékok. A totális káosz eljövetelének félelmében egy tudós, a cseh Dr. Kio Marv egy OILIX nevű mikroorganizmust fejlesztett ki, amely megoldást jelenthet a problémára. De a doktor és találmánya eltűnik, mégpedig a közép-ázsiai ország, Zanzibar Landnek hála: a zsoldosokból álló katonaállam a világ feletti uralmat akarja megkaparintani az OILIX által. Az amerikai kormány közbelép, ismét a FOXHOUND segítségét kéri, így Solid Snake második alkalommal indul a világ megmentésére. Az 1990-ben, ismét az MSX-et választó folytatást nagy várakozás előzte meg, a rajongók pedig nem csalódtak, a Metal Gear 2 érezhetően összeszedettebb, kidolgozottabb és sokrétűbb, mint elődje volt. A játékmenet alapjai nem változtak, a lopakodást erőltetve másodszorra is sikerült kiemelni a szürke akciójátékok tengeréből. Itt mutatkozott be az „Alert" és az „Evasion" státusz, Snake mozgásrepertoárja a guggolással és a kúszással bővült, bevezetésre került a fényviszonyok módosítása. A nehézségi fok drasztikusan emelkedett, a legnagyobb helyszínek csapdák tömkelegével lett teliaggatva az őrök megkétszerezésén felül. A grafikus fejlődés ha nem is drasztikus, de mindenképp látványos volt, minden részletesebbé, élesebbé vált, a rádióhoz csatolt kép pedig kultikus képként égetődött be a játékvilág nagykönyvébe. Port más platformra ezúttal nem készült, ellenben egy nem hivatalos NES-es folytatás igen, amely minden idők egyik legnevetségesebb lopásaként lett elkönyvelve, hozzátéve, nem méltatlanul.



Metal Gear

Metal Gear 2

Metal Gear Solid

'98

METAL GEAR SOLID

kiadás éve: 1998 I platform: PLAYSTATION



A zanzibar landi tragikus konfrontáció után fél évtizeddel Big Boss szelleme ismét kísért – a FOXHOUND renegát tagjaiból verődött terroristacsoport nukleáris támadással fenyeget, egykori vezetőjük maradványait, valamint egy milliárd dollárt követelve. Bár Snake utolsó bevetését követően nyugállományba vonult, az egykori mentorához való kötődés, valamint az új fenyegetés hatására elvállalja, hogy rendezi a Shadow Moses Islanden kialakult szituációt. 8 évnek kellett eltelnie ahhoz, hogy a sorozat magára találjon, de minden egyes perc megérte: az 1998-as Metal Gear Solid nem csak platformjának legjobbja, de minden idők egyik legzseniálisabb játéka is egyben. A harmadik rész nem egyszerűen leporolta, hanem drasztikusan tovább is fejlesztette az MGS formulát – a sztori lényegesen összetettebb, sokkal intenzívebb, fordulatokban gazdagabb, talán ez az első alkalom, ahol a szereplők nem kétdimenziós papírmasék, hanem előélettel és motivációval, érzelmekkel rendelkező hús-vér alakok. Az MGS újradefiniálta a lopakodás fogalmát, létrehozta a hanghatásokra is felfigyelő mesterséges intelligenciát, nem mellesleg bemutatta, hogy mit lehet kihozni egy négy éves, már teljesen kihasználtnak vélt hardverből. Az öt millió példányban értékesített alapjátékon felül két kiegészítővel is gazdagodott, a VR Missions 300 gyakorlóküldetést kínált, míg a kizárólag Japánban kiadott Integral ugyanezt, csak pepitában, belső nézettel továbbfejlesztve.

'00

METAL GEAR SOLID

kiadás éve: 2000 I platform: GAME BOY COLOR



Az ezredfordulón megjelent Metal Gear Solid az első handheld MGS – nem remake, hanem ahogy az angolok hívják „spinoff", egy olyan mellékzönge, ami csak névlegesen kötődik az eredetihez, de maga a szerző, Hideo Kojima készítette. A Ghost Babel egy alternatív MG univerzumban játszódik: egy titkos kormánylétesítmény, a „Babel" a Metal Gear project felélesztésén dolgozik, de egy ismeretlen szervezet, a „Gindran Felszabadító Front" ellopja a prototípust, így Snake befurakodik Outer Heavenbe, hogy visszaszerezze a lépegetőt. Játékmenetet tekintve a második Metal Gearhez hasonlítható, lopakodással, fegyverekkel, szokásos Metal Geares kütyükkel és időközönkénti boss-fightokkal. A fő misszión felül egy csomagnyi VR küldetést is tartalmazott, így szavatosságára nem lehetett panasz.

'01

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

kiadás éve: 2001 I platform: PS2, XBOX



Az MGS2 minden szempontból újított - az immáron „újgenerációs" hardveren futó folytatás két jól elkülöníthető szegmensre bontható. Az elsőben visszatér az illegalitásba vonult Snake, hogy egy új Metal Gearről készítsen fotókat, ám ez csak a torta első fele – a történet gerincét a prológus utáni incidens adja, az, amelytől ezúttal is az ország / a világ sorsa múlik, a megszokott MGS játékmenettel szervírozva. Ám az a tény, hogy az MGS2 mindmáig az egyik legvitatottabb játék mind a rajongók, mind az átlag felhasználók körében előrevetít valamit. Az MGS2 egy remek „második" epizód, amely a lezártnak tekinthető sztorit gondolja tovább, csak épp túlságosan bonyolult módon. Talán a képkockák összerakása és a kusza, már-már kaotikusnak minősíthető történet okán nem aratott osztatlan sikert, annak ellenére, hogy mert változtatni a képleten. Az aduászt feladva és egy antipatikus új főhőst bemutatva az MGS2 egy új szintre emelte a szériát, ahol végre tényleg a történet játssza a fő szerepet és maga a lopakodás, valamint az akció csupán alárendelt elemek – elemek, amik azért változtak. Raiden / Snake mozgásrepertoárja hihetetlenül kibővült, a belső nézetnek hála az időnkénti fegyveres összecsapás is lényegesen emberbarátibbá vált, az AI ha lehet még az eddigieknél is több tényezőre figyelt, ráadásul az MGS2 mind a mai napig az egyik legpazarabbul festő alkotás. A rá egy évvel érkezett Substance az alapjáték revíziója, 200 VR misszióval, alternatív küldetésekkel, valamint kibővített háttér információkkal, melyek magyarázatul szolgálnak a két MGS közötti historikus szakadékra – PS2-re és Xbox-ra egyaránt, utóbbi komoly framerate problémákkal küzdő port volt.


Metal Gear Solid (GBC)
Metal Gear Solid 2

'04

METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

kiadás éve: 2004 | platform: GC



A 2004-es Twin Snakes a Metal Gear Solid közvetlen remake-je, Kojima és a filmiparból átráncigált Ryuhei Kitamura rendezésében, Gamecube exkluzív formában. Az alaptörténet jottányit sem változott, ám a játékmenet igen, a két évvel korábbi MGS2-re lett ráhúzva a klasszikus MGS, Snake így gurulhatott, függeszkedhetett, szekrényekben bújhatott el, elrejthette az őrök testét, valamint belső nézetből célozhatott és lőhetett. A fegyverrepertoár szintén MGS2-es kellékekkel bővült, de a legnagyobb változást az átvezető animációk modern dinamikája, valamint hatásvadászata hozta. Nem csak a platform, de „szimpla remake" mivolta okán sem aratott osztatlan sikert, Achilles sarka az új játékmenethez túl szűk pályadesign volt.

'04

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

kiadás éve: 2004 | platform: PS2



Rajongók millióinak álma vált valóra a 2004-es Metal Gear Solid 3-mal. A Snake Eater nem folytatás, hanem előzmény, ami egészen 40 évvel az első Metal Gear Solid epizód elé ugrik vissza, bemutatva a legendás Big Boss életének legnagyobb bevetését. A parázsló hidegháborúban Snake ez alkalommal a szovjetek és a nyugati világ marakodásába csöppen, a harmadik világháború kitörésének szikrájának eltiprási vágyával. Az MGS-hez méltó, fordulatokban gazdag történet remek felvezetése egy epikus sagának, nem mellesleg filmnek is beillő kémtörténet árulással, szerelemmel, nagyravágyó ellenfelekkel. Bár az eladások tekintetében jócskán lemaradt a korábbi részektől, az első MGS óta a legösszeszedettebb folytatás. Minden jelen van, ami a második részt oly naggyá tette a játékmenetet illetően, megdobva eddig nem látott dolgokkal: a lopakodásnak egy új mélységet adó álcarendszer tökéletes továbbgondolása a rendszernek, a magányos harcos szerepkörhöz és a dzsungel adta környezethez igazodó étkeztetés, valamint az egyes testrészek sérülésének és gyógyításának lehetősége az elcsépelt életerőcsomagokat és rationöket felváltva igazi telitalálatnak bizonyult. 2005-ben már-már hagyományos módon tűnt fel az új változat a Subsistence azonban alaposan túllicitálta a lélektani elődként tekinthető Substance-et. A három lemezen terpeszkedő kiadás az alapjátékhoz beillesztette a kezdeti bemutatókban szereplő szabadon mozgatható kamerát, az European Extreme fokozatot, az Amerikában soha ki nem adott első két MSX-es részt, de az igazi attrakció az online módozat, hiszen az MGS történetében először merészkedett a terepre a sorozat.





METAL GEAR AC!D

kiadás éve: 2004 I platform: PSP



A második handheld MGS szintén nem köthető a főszálhoz, sőt, őrült körítése teljes nyugalommal merít minden eddig megjelent részből. 2016-ban ismeretlen terroristák eltérítenek egy repülőt, rajta az Egyesült Államok következő potenciális elnökével. Követelésként egy misztikus „Pythagoras" nevű tárgyat kérnek a kormánytól, akik válaszlépésül Snake-et küldik a harcmezőre. Az Ac!d egyáltalán nem hasonlítható egyetlen korábbi részhez sem, mivel nem akció, hanem stratégia. A népszerű kártyás szerepjátékokra alapozva egy olyan új megközelítéssel mutatja be az MG világot, amelyre korábban még nem volt példa. Azonban a játékmenet elképesztő lassúsága és összetettsége nem tett jót a sikerének, így inkább érdekes próbálkozás sem mint teljes értékű Metal Gear epizód.

'04

METAL GEAR AC!D 2

kiadás éve: 2005 I platform: PSP

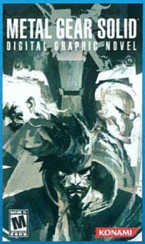


Alig egy évvel később jött a folytatás, a formula pedig nem változott – Snake emlékezetét teljes elvesztve tér vissza a sikeres misszióból, ám alighogy földet ér az FBI őt és társait letartóztatja. A helyzet tisztázása végett egyezségre jut az ügynökökkel, így egy újabb életveszélyes küldetésre vállalkozik. A második Ac!d elsősorban a látványvilág tekintetében változatott, a képregényes köntös színesebb-szagosabb külcsínt kölcsönzött a félezer kártyát tartalmazó paklinak. A körökre osztott stratégia megközelítés maradt, az apróbb finomítások csupán pár apróbb hibát orvosoltak, de a dinamika maradt a régi, a folytatás nem kászálódott ki a régi, lassú medréből. A csomagba a játék mellé egy 3D szemüveg is került, ami egy kapcsoló állításával térhatást kölcsönzött a szoftvernek.

'05

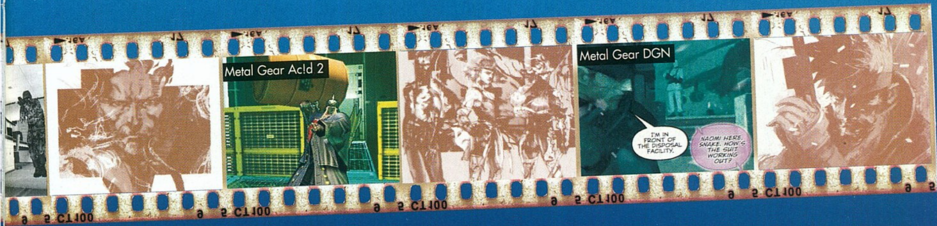
METAL GEAR SOLID: DIGITAL GRAPHIC NOVEL

kiadás éve: 2006 I platform: PSP



A Digital Graphic Novel – mint ahogy azt a neve is mutatja – nem könyvelhető el játéknak, de mégis a Metal Gear univerzum szerves részét képezi. Ashley Wood képregényének digitális változata a Shadow Moses-i incidens történetét meséli el audiovizuális formában, álló- és mozgóképekkel, temérdek hanghatást bevetve. A képregény korlátjait alaposan kitoló DGN olyan térbeli interakciót kínál, mely eddig nem látott módon közelíti meg és mutatja be a legendás '98-as PS1-es alapvetést.

'06



PLAYSTATION 3
A harmadik generáció

Monty Pythonék jól mondták: „Senki sem számít a spanyol inkvizícióra" – mint ahogy senki sem számított arra, hogy a Playstation família úttörőjéből szende szűzként alig egy év leforgása alatt égetnivaló boszorkány válik. Talán a sors iróniája, a csillagok állása, vagy egyszerűen a végzet, de azok a címszavak, amik rendre feltűntek az ezredforduló környékén az Xbox kapcsán – és bizony igencsak negatív, csípős szalagcímekről beszélünk – most a másik szereplőre lettek aggatva, hozzátéve, nem alaptalanul. Kezdődött mindez a 2006-os E3-mal, ahol már konkrétumokkal kellett előállni a géppel kapcsolatban. Előálltak: átdesignolt, az amúgy remekül festő, testközelből egy alkalommal sem kipróbálható kontroller helyett előugrott a kalapból (egész pontosan Kutaragi mellényzsebéből) egy átszabott Dual Shock, a kijelzőre pedig felkerült az ár és... és mindenki lefordult a székről. Hatszáz dollárt követelni, kettőszázat rálicitálva a lélektani határt képező 399 dollárra, nos, bátor cselekedet volt. Aztán megkezdődött a gyártás, kicsit késve és lassan, míg elő nem jöttek a problémák – és jött a kegyelemdöfés. Európa kimarad a 2006-os PS3 kilövésből, helyette bővített kínálattal, valamikor 2007 tavaszán indul hódítókörútra. És megtette: a félelmek, előítéletek és botlások többé nem számítanak semmit, a **Playstation 3** létezik, itt van és működik... *nem is akárhogy.*

MÍTOSZ ÉS VALÓSÁG

De mielőtt vadul a bekapcsoló gombra tenyerelnénk, jobb, ha kézbe vesszük a dobozt. A PS3 a 2005-ös nyilatkozatokkal ellentétben végül mégis két kiszerelésben jelent meg, két különböző árcímkével. A **Basic** kiadás 20 gigabyte-os beépített merevlemezt, Blu-Ray meghajtót, egy darab HDMI portot, egy vezeték nélküli irányítót, valamint egy műanyag borítású fedőlapot tartalmaz a lemezmeghajtó körül. A két nagy NTSC régiótól eltérően ez a kiszerelés csak valamikor hetekkel / hónapokkal a március 23-i rajt után kerül a boltokba, az öreg kontinens első körben a Premium kiszerelést emelheti le a polcról. A **Prémium** nem csak névlegesen nyújt többet, képességeit tekintve jelentősen túlmutat az alapvetően játékra tervezett kép képességein, igazi multimédiás centerré változtatva azt. Mindennel rendelkezik, amivel a Basic, csak a 20 helyett 60 gigabyte-os merevlemezt, a műanyag helyett pedig króm díszlécet



FOLYTATÁSA KÖVETKEZIK...



FINAL FANTASY

A PS3 garantáltan nem hagyja cserben a japán szerepjátékok tengerén edződött Playstation tábort – míg az előző generáció lassú cseppekben adagolta a Final Fantasy-t, addig az új gép már bemutatása pillanatában a tripla dózishoz nyúl: az FF-saga tizenharmadik felvonása rögtön három epizóddal támad, ebből kettő nagykonzolra készül. Konkrét kapcsolat nincs köztük, csupán az univerzum ugyanaz: a *Final Fantasy 13* a klasszikus irányvonalon halad tovább, míg a *Final Fantasy Versus XIII* elsősorban akciójáték, RPG jegyekkel beoltva, egyenesen a Kingdom Hearts készítőitől. Ami jelenleg biztos, az a klasszikus FF stílusjegyek megtartása frenetikus, elképesztő látványvilággal párosítva. Várhatóan mindkettő 2008-ban landol, de az FF13 még idén, az E3 alatt kipróbálható lesz.



GRAN TURISMO

Az autósvilág szerelmesei igazán el voltak kényeztetve, ha szimulátorról volt szó – a PS1-en rajtolt Gran Turismo nem egyszerűen egy remek próbálkozás, hanem igazi mérföldkő, ami a harmadik epizódban teljesedett ki. A minimális polirozást elvégző negyedik felvonás után az ötödik merészen újít: a stabil alapokat új szintre helyezve próbálja megismételni elődjei sikerét. A GT-t naggyá tévő elemeket, a hihetetlenül realisztikus autóarzenált és pályakínálatot megtartva, illetve kibővítve, nyakon öntve a már régóta halogatott online komponenssel, valamint az oly régóta áhított, realisztikus törésmodellel. A végleges szubsztancia egy kis darabkája már december óta elérhető az egyetlen pályát tartalmazó Gran Turismo HD ingyenes letöltésével.



METAL GEAR SOLID

Ha van olyan sorozat, amely el tud adni bármilyen gépet, bármilyen áron, az biztos, hogy a Metal Gear Solid. A remek második és a frenetikusan jó múltidéző harmadik után úgy volt, hogy véget ér a saga főszála, de rajongói nyomásra Kojima ismét a direktori székbe ült. Az MGS4 ott folytatja, ahol 5 évvel ezelőtt Snake és Raiden kalandja félbemaradt – vagyis ezúttal visszatérünk a huszonegyedik századi idővonalba, remélhetőleg választ kapva arra a félszáz kérdésre, ami a folytatásban fölmerült. Játékmenetét tekintve újít az MGS, a háborús övezetbe helyezett helyszín miatt nagy hangsúlyt kap az állandó, fedezékről fedezékre való mozgás, valamint az adott lokációhoz igazodó álcaruha, ami logikusan fejleszti tovább az MGS3-ban látott camouflage szisztémát.

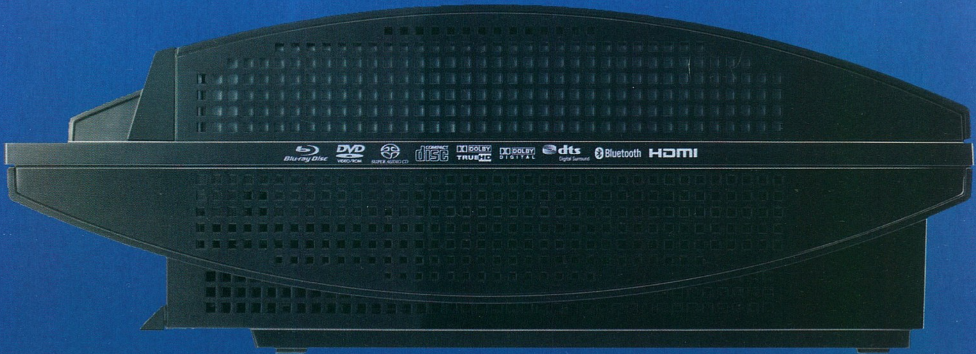
kapott. Ezen felül beépített Wi-fi-vel (802.11b/g szabvány), valamint három memóriakártya olvasóval is rendelkezik (SD/Multimedia Card, CompactFlash, Memory Stick), mellyel nem csak kép, hanem komplett videó-anyag is átemelhető akár a leghétköznapibb digitális fényképezőgépről / videokameráról is. A merevlemez szabadon cserélhető, bármilyen 2.5"-ös Serial ATA becsúsztatható, az alapkiszerelésnél lényegesen nagyobb tárhelyet nyújtva.

A két kiszerelésben ezen felül még közös pont a HDMI csatlakozó, ami a nagyfelbontású filmanyagok másolásvédelméhez, valamint az elérhető legmagasabb felbontáshoz és képminőséghez elengedhetetlenül szükséges. Ahhoz azonban, hogy ezt ki is lehessen használni, egyrészt egy erre alkalmas televízió, másrészt pedig egy HDMI kábel kell, hogy a kosárba kerüljön. Mindkét konfiguráció a PS2 dobozából már ismerős, teljesen alap és fapados kompozit kábelt tartalmaz, amelyet fokozottan ajánlott hagyományos televízió tulajdonosoknak később RGB-re, a többieknek pedig ennél jobb kategóriájúra cserélni. Csatlakozók terén nem szűkölködik a PS3, 4 darab 2.0 USB port található az előlapon, hátul egy Ethernet csatlakozó a vezetékes netkapcsolathoz. Ha már kábel, akkor egyrészt említést kell tennünk még a megközelítőleg öt méteres hálózati-, illetve az ennél kicsivel rövidebb USB madzagról: előbbi értelemszerűen az internethez, utóbbi pedig a kontroller akkumulátor töltéséhez kell.

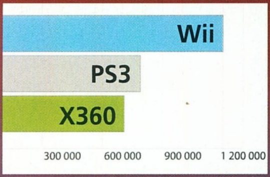
A kontroller egy érdekes állat, alapvetően a megszokott DualShock, csak épp rezgés és huzal nélkül *(lásd a „Sixaxis" valamint a „Rezegni vagy nem rezegni..." című anyagunkat)*. A géppel bluethooth kapcsolaton át kommunikál, maximum hét csatlakoztatható a géphez – viszont megnéznénk azt a játékot, ami hét szereplőt is kezel, valamint azt a hatalmas kijelzőt, ahol mindez elfogadható képméret mellett megvalósul. Belsejében hat irányt feldolgozni képes mozgásérzékelő van, valamint egy akkumulátor, amely 20-25 órát bír egyetlen töltéssel – és ahogy az már kitalálható, a töltés az USB-n át megy, akár játék közben is. Az előző generációból maradt DualShockot sajnos nem kezeli, viszont a teljes PS1-es és PS2-es szoftverkínálatot igen, méghozzá csípőből, igaz, a látványt szebbé tevő mindennemű rásegítés nélkül, azokat eredeti állapotukban emulálva.

A dobozt kinyitottuk tehát, most vegyük ki a gépet. Ami elsőre szembetűnik, az a masina súlya. A PS3 nehezebb, mint azt bárki is gondolná, ez pedig három egyszerű okra vezethető vissza. Egyrészt ott van a beépített merevlemez esete, másodszorra a szintén beépített táp, harmadik indokként pedig az hozható fel, hogy a gép egy igazi bestia, aminek bizony kell a hűtés, erről pedig vaskos rézcsövek és ventillátorok gondoskodnak, így talán már érthető, hogy miért is mozog hozzávetőlegesen öt-öt és fél kiló körül. Nem egy hordoznivaló jószág, de ha egyszer megtalálja a helyét a nappaliban, többé úgysem fog nagyon elmozdulni onnan. A PS3 nagy, sokkal nagyobb, mint az előző generációs Playstation. Ha pontosak akarunk lenni, akkor 325 mm széles, 98 mm magas, 274 mm hosszú, de talán kézzelfoghatóbb, ha viszonyítjuk: kicsivel testesebb, mint egy Xbox 360. Nem vészes, de elsőre kissé letaglózó ez a térfogat növekedés. Második blikkre a kissé szokatlan dundi külső (internetes körökben hónapokon át folyt a grillsütővé való átszabása, egy lelkes delikvens nem csak Photoshopban, de a valóságban is sikerrel ruházta fel ezzel a funkcióval) és a hihetetlenül fényes felület fog feltűnni.

A Playstation 3-at beburkoló műanyag borítás félig-meddig már ismerős lehet a PSP tulajok számára, csak ez épp sokkal de sokkal simább és látványosabb. A fekete évjárat igazi telitalálat, a szögletes élek remek kontrasztot alkotnak a kerek felszínnel, olyan eleganciát sugallva, amelyről szinte üvölt, hogy nem egyszerű játék-



LAUNCH ADATOK



Egy konzol életciklusának legfontosabb fázisai között ott van az úgynevezett „kilövési időszak": az az átlag három hónap, amely a boltokba kerülésétől az adott év zárásáig eltelik. Ha szigorúan csak ezt az uszkve 90 napot nézzük, akkor bizony az első kört a Nintendo Wii nyerte – a második viszont már a Playstation 3, annak ellenére, hogy a kipakolni kívánt mennyiséget először 15%, később majdnem 50%-al csökkenteni kellett a gyártási problémák miatt, ráadásul egy régió – Európa – emiatt kapásból is kiesett, de a Sony masina még így is nyolcvanezret vert a három territóriumban alig pár napos elcsúszásokkal, egy évvel korábban rajtolt Xbox 360-ra.

REZEGNI, VAGY NEM REZEGNI...

Rezegni vagy nem rezegni, ez itt a kérdés – online felületünkön végzett közvélemény-kutatás szerint rezegni, mégpedig úgy, ahogy az elmúlt egy évtizedben már megszoktuk. A Sony és a PS3 azonban máshogy gondolja, hiszen nem csak a DUALSHOCK elnevezés, hanem a rezgőmotor is ugrott. A Sony első állítása szerint azért, mert a rezgés és a mozgásérzékelés együtt technikailag nem lett volna megvalósítható, ám amikor kiderült, hogy a helyzet korántsem ez, jött az újabb magyarázat egy felmérést felmutatva. A helyzet valójában egyszerű, a Sony és a Microsoft ellen pár évvel ezelőtt pert indított egy Immersion nevű cég a rezgéshez fűződő szabadalom megsértése miatt – a Microsoft peren kívül megegyezett velük, a Sony viszont ellenáll, úgyhogy míg a jogi hercehurca nem ér véget, a rezgés élménye emlék marad.

géppel, hanem igazi high-tech csodával állunk szemben. Ám ennek is megvan az ára, a masina szinte mágnesként vonzza a port, alig két-három nap elég, hogy a felületet teljesen beterítse a kosz, letörölni pedig a lehető legnagyobb óvatossággal, sűrített levegős palackkal ajánlott, mivel a legapróbb szem is éles karcokat hagy maga után a porronggyal való masszírozás után. A hőelvezetésről három szellőzőjárat gondoskodik, az első és egyben legnagyobb a gép tetején, a második az USB portok alatt, a harmadik pedig hátul, a csatlakozóknál van. A szegélylécen felül csupán egyetlen designelemben különbözik a két kiszerelés, a Premium memóriaslotjai a drive melletti felhajtható panel alatt vannak, a Basic esetében ez nem található meg – minden másban viszont hajszálpontosan megegyeznek.

Közelítünk a gép bekapcsolásához és jön az újabb meglepetés: a PS2 kissé otromba téglalap alakú fröccsöntött gombjait leváltotta a sci-fibe illő körítéshez méltó nyomásérzékeny felület. Elég csak megérinteni és máris aktiválódik, a táp elkezdi magába szívni az energiát, a szilikonlapkába pedig beköltözik az élet. A PS3 életre kelt.

INTERFÉSZ

Az, ami a Playstation 3 bekapcsolásakor a leglátványosabb, nem a nyitóképernyő vagy a menü, hanem az a zaj, amellyel a gép üzemel: egészen pontosan az a zaj, ami *nincs*. A PS3 olyan halkan dorombol, mint egy jóllakott kandúr, nyoma sincs annak a falakat is lebontani képes orkánnak, amely jelenség a *másik* gép esetében elkerülhetetlen. Decibelmérővel nem vagyunk felszerelkezve, de az biztos, hogy eddigi tapasztalataink alapján körülbelül akkora a zajtermelése, mint az utolsó generációs PS2-nek vagy a PS Two-nak. De mint ahogy az életben mindennek, ennek is megvan a maga árnyoldala. Már a bekapcsolást követő első percekben elkezd ömleni a forró levegő a szellőzőjáratokon, az idő múlásával ez pedig egyre intenzívebb és melegebb lesz. Ha négy fogásos vacsorát nem is lehet sütni rajta, de az biztos, hogy látványosan magas hőfokon üzemel.

Apropó menü – az egységesített termékpalettának hála a PS3 kezelése gyerekjáték lesz azoknak, akik már találkoztak a PSP felületével Az idő és az adott hónap függvényében változó háttérszín, valamint az ebben futó – de immáron nagyfelbontású! – érdekes alakzat maradt a helyén. Értekezhetnénk róla, de nem tesszük: tessék megnézni az *"XMB" szekciót (35 oldal).*

Mivel a gép a család minden tagját meg kívánja szólítani, lehetőség van arra, hogy a felhasználók adatai elkülönítve kerüljenek tárolásra. A profilrendszer két típust ismer, a „master" minden joggal rendelkezik, szabadon barangolhat az elérhető összes beállítás és funkció között. Az alárendelt „user" viszont csak azt láthatja, amit a master engedélyezett, illetve csak abból a pénzmennyiségből gazdálkodhat a Store-ban, amennyi ki lett utalva a részére. Mindez olyan szülők számára lesz ideális, akik kordában szeretnék tartani a csemeték géphasználatát. Más felhasználók játék közbeni mentései és beállításai nem elérhetőek, így elkerülhetőek a véletlen balesetek. Beállítási lehetőségekből pedig rengeteg van, a gép szinte minden területe testre szabható, az olyan egyszerű dolgokkal kezdve, mind a dátum és az idő, egészen a biztonsági és hálózati funkciókig.

A gép képességei gyakorlatilag határtalanok, a megadott időközönként kiadott firmware frissítések nem csak a felfedezett hibákat orvosolják, hanem továbbfejlesztik a már beépített elemeket, vagy újakat adnak hozzá. Update-elni lehet egyrészt a netkapcsolat, másrészt a játékok lévén, hiszen minden lemezen rajta van / lesz az éppen aktuális revízió. A folyamat nagyjából automatikus, bár kissé időigényes, viszont mindenképp ajánlott, hiszen ennek hiányában jelentős plusztól eshet el a felhasználó.

MÉDIA

A Playstation 3 nem csak névlegesen médiaközpont – elsősorban a Prémium csomagot vásárlók lesznek előnyben a memória kártya olvasókkal. A gép mindennemű varázslat nélkül, plug & play módszerrel ismeri fel a belé helyezett adathordozót, legyen azon kép vagy videóanyag. A **fotóböngészés** talán kissé haszontalan, de mindenképp látványos funkció, a digitális képeket polaroid keretbe helyezve dobálja le egy dekoratív asztalra, mindezt valós időben, három dimenzióban. Természetesen a képek a merevlemezre is átemelhetőek, hasonlóan az **audiolemezekhez**, melyet AAC formátumba, 128 kbps bitrátával konvertál, élő netkapcsolat esetén teljes ID3 tag kitöltésével CCDB adatbázis használatával. A **videofájlok** lejátszása már más kérdés, a támogatott formátumok között ott van az MPEG-1, az MPEG-2 PS és TS, az MPEG-4 SP, valamint a H.264, de az Xvid / DivX párost önhibánkon kívül nem állt módunkban letesztelni. Mondanunk sem kell, a DVD lejátszás alapkellék, nem beszélve a teljes értékű Blu-Ray olvasóról, hisz a PS3 immáron az új formátumra támaszkodik minden téren, a jelenlegi játékkínálat egyetegű, 25 gigabyte tárhellyel rendelkező lemezre préselődött. USB porton át képes együttműködni a piacon lévő mp3 lejátszók többségével, de az olyan járulékos funkciók, mint a lejátszólista vagy az összeszedett media player sajnos nincs jelen: reményeink szerint ezt egy eljövendő



frissítés orvosolja majd. A **hálózati funkciók** több réteget is felölelnek, első körben meg kell, hogy említsük a PSP-vel való együttműködést, mely csak és kizárólag WiFi felületen át működőképes. A PSP egyrészt használható a PS3 menüjében való navigálásra, másrészt pedig adatok streamelésére – a PS3 Store-ból megvásárolt film például menet közben küldhető át és tekinthető meg PSP-n.

És ha már ide tévedtünk: a **Playstation Store** az, ami az Xbox Marketplace után gyakorlatilag már alapkellék kell, hogy legyen minden konzol esetében. A Store lényegében egy hatalmas piactér, ahol megadott pénzösszegért – mindig az adott ország valutájában – teljes értékű játékok, PS1 szoftverek vásárolhatóak, illetve ingyen és bérmentve demók, valamint trailerek tölthetőek le *(lásd a „Playstation Store" blokkot)*. A Store meglátogatására jelenleg a PS1-es játékok megvásárlásra jelenti a legnagyobb motivációt, a változó, de viszonylag alacsony árkategóriába sorolt szoftverek listája folyamatosan bővül, de jelenleg csak és kizárólag PSP-n használhatóak. A PS3-as emulátor megjelenése még idén esedékes, várhatóan valamikor az európai launch után pár hónappal. Ezen felül a gép teljes értékű böngészőt is tartalmaz, mely egyszerre maximum hat ablakot kezel. Tökéletesen megbirkózik a flash és javascript alapú tartalmakkal, kezeli az SSL titkosítást, képes könyvjelzőket készíteni és elmenteni, ráadásul az olyan weblapok esetében, ahová tartalom tölthető, lehetővé teszi, hogy a gép merevlemezén lévő file-ok használhatóak legyenek. Mindehhez csupán egy pár perces regisztrációs folyamat társul, ahol létrehozható az univerzális ID, amely megnyitja a hálózat kapuit. Szerencsére a jelszó és a felhasználónév beírását csak ekkor, egyetlen alkalommal kell megtenni, mivel a bejelentkezés automatizálható, a beírt adatok pedig az adott profilhoz kapcsolódnak, így más azt nem láthatja. A rendszer – nem csak a böngészés, de az adott játékok multiplayer módja is – teljesen ingyenes, se egyszeri, se havidíj sincs, negatívumként talán csak a nem központosított barátlista hozható fel, valamint az, hogy amennyiben elindításra kerül egy letöltés, nincs mit tenni mint várakozni, eközben ugyanis inaktiválódik minden más funkció. Mindkettő megszokható, a egyszerűen orvosolható probléma.

HIGH DEFINITION

Unalomig rágott, de elkerülhetetlen téma – itt hatványozottan igaz, hogy a PLAYSTATION 3 kapacitásának kiaknázásához szükséges egy nagyfelbontású televízió. Nem csak azért, mert látványosabb teltebbek lesznek a színek, élesebb a kép, hanem mert az alap vagy RGB kábelt használva, a felhasználók többségének otthonában lévő SDTV-n pocsék minőségű a kipumpált képanyag. Bizonyos játékok esetében nem csak a képarány torz – függetlenül attól, hogy a gép 4:3-ra van állítva –, de komoly gondot okoz a feliratok olvashatóságának kérdése is. Míg a probléma csupán korlátozott számban, meghatározott címek esetén merült fel a másik HD képes gép esetében, addig itt globális, elkerülhetetlen gond. Mind a betűmérettel, mind annak elhelyezkedése problémás: a Formula One esetében például egy érdekes szivárványszerű árnyék teszi alig kivehetővé a játék közbeni szöveganyagot, a MotorStormnál pedig az életlenség a zavaró tényező. A HDTV vásárlás immáron nem opcionális, hanem fokozottan ajánlott, de még mielőtt a rémülettől a Dunának vetné magát a potenciális vásárlók tetemes része, leszögezzük: a PS3 működik és használható a jelenlegi felszereléssel is, de ahhoz, hogy az audiovizuális élmény tökéletes legyen, bizony szükség van a beruházásra. A HD képes kijelzők árának elmúlt hónapokban tapasztalt mélyrepülésének hála korántsem elérhetetlen kategóriát képviselnek a HDTV-k, ráadásul hosszú távú befektetésről van szó, mely nem csak játék-, de filmnézés közben is meghálálja magát.

FINÁLÉ

Az Xbox 360 szervált, a PS3 pedig lecsapott – ha eddig bárkinek is kétsége volt afelől, hogy a Sony feladja a harcot és 13 évnyi uralom után átadja a terepet, nos, jobb, ha átgondolja. Kár lenne azért lemondani a gépről, mert még hónapok kellenek ahhoz, hogy a szoftverkínálat kiforrjon: akkor és ott, amikor feltűnik a második generációs hullám első tagja, csak akkor kezdődik az igazi harc. A harc, amit ezúttal sem a technikai fölény, a megahertzek és a poligonszám fog eldönteni, hanem a játékok. Konzolt pedig mi másért is venne az ember, ha nem ezért?

Technikai adatok

CPU
Cell Processzor
PowerPC alapú mag @3.2GHz
1 VMX vektoregység magonként
512KB L2 cache
7 x SPE @3.2GHz
7 x 128b 128 SIMD GPRs
7 x 256KB SRAM for SPE
1 a 8 SPE-ből redundánsnak fenntartva
teljes lebegőpontos teljesítmény: 218 GFLOPS

GPU
RSX @550MHz
1.8 TFLOPS lebegőpontos teljesítmény
Full HD (1080p-ig) x 2 csatornán

Hang
Dolby 5.1ch, DTS, LPCM, etc. (Cell-alapú feldolgozás)

Memória
256MB XDR RAM @3.2GHz 256MB GDDR3 VRAM @700MHz

Sávszélesség
RAM 25.6GB/s
VRAM 22.4GB/s
RSX 20GB/s (olvasás) + 15GB/s (írás)
SB< 2.5GB/s (olvasás) + 2.5GB/s (írás)

I/O
Leválasztható 2.5" HDD slot x 1
Előlapi USB x 4, Hátul x 2 (USB2.0)
Memory Stick standard/Duo, PRO x 1
SD standard/mini x 1
CompactFlash (Type I, II) x 1

Hálózat
Ethernet (10BASE-T, 100BASE-TX, 1000BASE-T) x 3 (input x 1 + output x 2)
Wi-Fi IEEE 802.11 b/g
Bluetooth 2.0 (EDR)

Kontroller
Bluetooth (max. 7), USB 2.0 (kábellel), Wi-Fi (PSP)

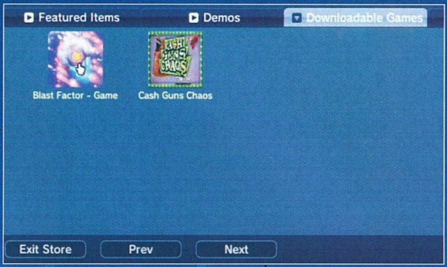
AV Output
480i, 480p, 720p, 1080i, 1080p
HDMI out x 2
AV MULTI OUT x 1
DIGITAL OUT (OPTIKAI) x 1

Lemezformátumok
CD PlayStation CD-ROM, PlayStation 2 CD-ROM, CD-DA, CD-DA (ROM), CD-R, CD-RW, SACD, SACD Hybrid (CD layer), SACD HD, DualDisc, DualDisc (audio oldal), DualDisc (DVD oldal)
DVD: PlayStation 2 DVD-ROM, PlayStation 3 DVD-ROM, DVD-Video, DVD-ROM, DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW
Blu-ray Disc: PlayStation 3 BD-ROM, BD-Video, BD-ROM, BD-R, BD-RE

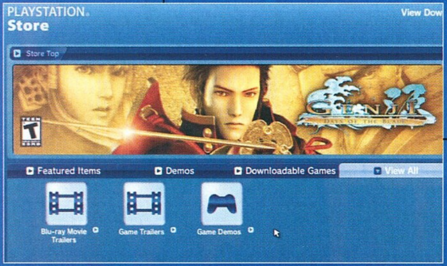


PLAYSTATION store











Az immáron egyértelműen online centrikus játékok és a hozzájuk igazodó konzolok tengerében elkerülhetetlen volt, hogy a Sony nem csak a szétzilált, korántsem összeszedett és centralizált alapokon nyugvó hálózatát összekapja, funkcióit kibővítse és létrehozzon egy olyan felületet, ami egyszerűen kezelhető, a felhasználói felület szerves részét képezi, ráadásul ingyenes. Ez félig-meddig meg is valósult, sőt, fizetős tartalmak formájában megszületett a Playstation Store. A Store ingyenes szekciója a mindig aktuális film- és játékelőzeteseket kínálja letöltésre, de az igazi attrakciót elsősorban a pár száz megás demóverziók jelentik. Jelenleg a Gran Turismo HD a legnagyobb sztár – érthető módon –, de a közeljövőben inkább az egyedi, megadott pénzösszegért megvásárolható, teljes értékű játékokra helyeződik a hangsúly.

FŐOLDAL

A Store alapjában véve inkább hasonlít egy weboldalra, sem mint integrált rendszerre. Felépítése nem csak tetszetős, de logikus is, az pedig különösen üdvözlendő, hogy nincs annyira szétbontva, mint az e téren túlteljesítő Xbox Live Marketplace. A főoldal fejlécében szerepel a három elérhető kategória: a játékok fül alá helyeződött minden ehhez kapcsolódó tartalom, a Music alá a közeljövőben teljes zenei albumok kerülnek, a Video alá pedig filmek.

ARCADE

Bár konkrét neve nincs, nevezzük egyszerűen Arcade szekciónak – ez az a rész, ahol a közeljövőben alig pár euróba kóstáló kisebb játékok kerülnek. Jelenleg megközelítőleg félszáz van készülőben. Minden tartalom a Networkbe jelentkezett felhasználó ID-jéhez van kötve, így ha valaki egy ismerőse gépén jelentkezik be, az ő masinájára is letölthető, de maximum csak öt alkalommal, kijelentkezéskor pedig törlődik.

EMULÁCIÓ

A PS3 teljes visszafelé kompatibilitásán felül azok is kivehetik a részüket a klasszikusok használatából, akik abban az időben éppen mással foglalkoztak. Jelenleg PS1-es címek vásárolhatóak, melyek PSP-re áttöltve bírhatóak működésre. A PS3 még nem képes kezelni a letöltött PS1-es tartalmakat, de ez a közeljövőben egy frissítésnek hála meg fog változni.

LETÖLTHETŐ TARTALMAK

Az egyes játékok lemezén megtalálható tartalmon felül a jövőben olyan addonok lesznek elérhetőek, melyek jelentősen kitolhatják a szavatosságot. Újabb pályák, módozatok, zenei anyagok képezik majd a repertoárt. Az értük kicsengetni szükséges összeg minimális.

KASSZA

A megvásárolni kívánt tartalmak után lehet a kasszához fáradni, kinyitni a pénztárcát. Minden tartalom ára az adott régió valutájához igazodik, a fizetés módja hitelkártya, vagy előre megvásárolható, prepaid PlayStation kártya. Az egy gépen lévő felhasználók közös számláról gazdálkodhatnak, a master felhasználó megadott összeget utalhat az alatta lévők egyenlegére.



SETTINGS

A Settings fül alatt található a gép összes beállítása. Az egy tucat opción belül szinte minden funkció testre szabható, kezdve a dátummal, a megjelenített kép méretével, formátumával és képarányával, egészen a hálózati kapcsolat legapróbb részletéig (beleértve a típusát és az adatokat), a háttér színéig.



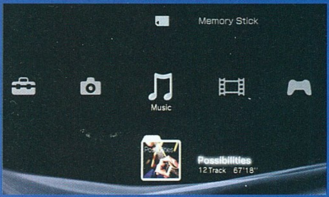
PROFIL

Mivel egy gépet többen is használhatnak, a PS3 elkülöníti a mentéseiket, letöltött tartalmaikat és adataikat a megadott ID szerint, melynek kiválasztása a bekapcsoláskor történik. Két szint különíthető el: a master minden beállítást és funkciót elér, az alá rendelt userek viszont csak az általa engedélyezetteket.

XMB

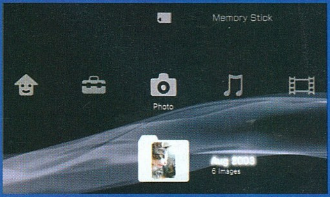
PHOTO

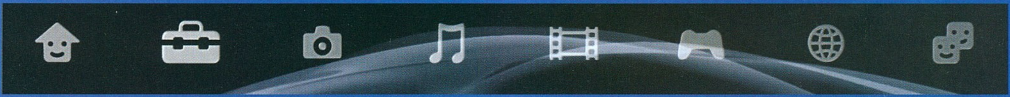
A Photo menüpontnál található minden, ami csak a képekhez köthető. A Prémium kiszerelés memóriaslotjának valamelyikét használva érhetőek el az adathordozón található fotók, melyeket a gép látványos, három dimenziós felületen jelenít meg egyfajta high-tech diavetítés formájában.



MUSIC

A Music szekció a multimédiás funkciók második lépcsőfoka, ahol a zenei anyagok kapnak helyett – mind a PlayStation Store-ból letöltöttek, mind az Mp3 lejátszókról származóak, mind a memória kártyáról áttöltöttek. A PS3 az audio-lemezekkel is megbirkózik, melyek a saját formátumára kódolva a gépre is átmásolhatóak.







GAME

A Game részleg a konzol legfontosabb eleme, hiszen ez rejt minden játékkal kapcsolatos dolgot. Innen telepíthetőek a frissítések, menedzselhetőek a mentések, illetve indítható el a gépbe helyezett lemez. Minden profilhoz kötött, így más felhasználók mentései még véletlenül sem törölhetőek vagy felülírhatóak.



VIDEO

A képek és a hanganyagok után nem maradt más, mint filmet nézni. A PS3 támogatja mind a DVD-ket, mind az új, nagyfelbontású anyagok tárolására szolgáló Blu-Ray lemezeket, több száz ezer forintos különálló egység helyett teljes értékű lejátszókét funkcionálva, a HDMI csatlakozónak hála HDCP védelemmel együtt.

A menü a PSP felületét használja, csupán funkciókban gazdagabb

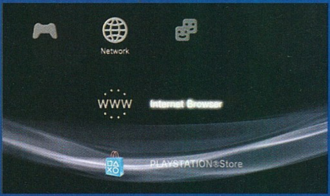
NETWORK

A Network a két hálózati funkció egyike – az internetre csatlakoztatott PS3 esetében megjelenik a Browser, vagyis a teljes értékű, szinte minden szabvánnyal együttműködő böngésző, ami hat ablakot kezelve pontosan olyan szintű szörfözést nyújt, mint egy jól összerakott személyi számítógép, leszámítva a kezelést.



FRIENDS

A Friends a hálózat második, talán legfontosabb eleme. Ezen át lehet bejelentkezni / új felhasználó esetén regisztrálni a Playstation Network-be, innen érhető el a barátlista, megtekinthetőek a beérkezett üzenetek, blokkolhatóak a nem kívánatos személyek, valamint a Store innen, a bejelentkezést követően vehető használatba.





SLOTOK

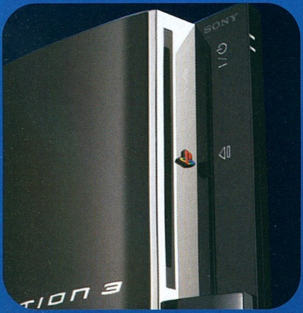
A Prémium kiszerelés fedőlapján lévő felhajtható tető alatt három darab slot van – a PS3 ezen változata kompatibilis a digitális fényképezőgépek jelentős hányadában megtalálható SD/Multimedia kártyával, a Sony készülékekben – mobiltelefonokban, vagy akár a PSP-ben – használatos Memory Stickkel, valamint a CompactFlash szabvánnyal. Ez hasznos akkor, ha a TV képernyőn akarná valaki megtekinteni a fotógyűjteményét, vagy ha hosszabb mozgóképes anyagot kíván használni. Utóbbi esetében fontos, hogy nem minden kódolást ismer a gép, így a kísérletezés előtt érdemes egyrészt a használható MPEG szabványhoz igazodni, vagy a PS3 által felismert formátumra konvertálni az adott file-t az erre alkalmas szoftverrel.



MEMÓRIAKÁRTYA ADAPTER

Mivel a Playstation 3 gyakorlatilag mind a két Playstation generáció több ezres játékkínálatával kompatibilis, de már nem tartalmaz szabvány PS1/PS2 memória slotot, a Sony-nak módot kellett találnia arra, hogy gondoskodjon a korábbi mentések átviteléről. A memóriakártya ezt a feladatot látja el. A masina egyik USB portjába dugva rögtön be is tudja fogadnia harcedzett kártyákat. A gépen egyfajta virtuális mappát hoz létre, amibe bemásolja az adapterből érkező adatokat – vagyis a mentéseket. Minden kártyának külön könyvtárat hoz létre, a további mentések ide kerülnek, így az adapter rendkívül hasznos, teljes mértékben megéri a pénzét, de csak egy-két alkalommal használt eszköz.





DRIVE

Míg a PS2 mellett kezdetekben az egyik legjobb érv a teljes értékű DVD lejátszó volt, addig a PS3 esetében ugyanezt a Blu-Ray képviseli. A Sony által erőteljesen forszírozott szabvány egy olyan új adathordozót jelent, ami az eddig népszerű 8.5 gigabyte-os DVD-t hivatott leváltani. Az átlagos, tömeggyártásban használt lemez egy rétegére 25GB fér, ami több mint elég mind a játékokhoz, mind a nagyfelbontású filmekhez. Jelenleg nem tudni, hogy a formátumháború győztese mely lemez lesz, az viszont biztos, hogy a Blu-Ray által nyújtott tárhely a konzolháborúban igazi fegyvertény a HD érában, különösen az első többlemezes Xbox 360 játék tükrében.



SIXAXIS

Másfél év lefogása alatt olyan változáson ment át az irányító, hogy ezzel a végeredménnyel senki sem számolt – a gép bemutatásakor kipakolt „banán" vagy „bumeráng" csupán a látványával olyan felhördülést keltett, mely után a Sony azonmód vissza is küldte az eszközt a tervezőasztalra. Az eredmény? Egy DualShock, csak épp rezgés nélkül. Designban jelentősen eltér a high-tech színvonalat képviselő géptől, hiszen nem kapta meg azt a fényes felületet, helyette maradt az a száraz – de használhatósági szempontból messze jobb – műanyag borítás, amely lassan egy évtizede változatlan. A megszokott forma és ergonómia maradt, de a Sixaxis több szempontból is előrelépés. A kábel elhagyásával és a Bluetooth szabvány alkalmazásával beköszöntött a vezeték nélküli irányítás korszaka, ráadásul állandó elemcserélgetés helyett beépített akkumulátor gondoskodik arról, hogy egyetlen feltöltéssel 20-25 órára elegendő energia szunnyadjon a Sixaxis belsejében. A töltés USB kapun át történik a mellékelt kábel segítségével. A géphez egyszerre maximum hét darab csatlakoztatható, a sorrendről egyrészt az USB csatlakozó melletti ledek tájékoztatnak, másrészt pedig a PS gombbal előhozható menü.

GOMBOK

A gombkiosztás változatlan, a Kör-Háromszög-Négyzet-X ráadásul továbbra is analóg, vagyis nyomásérzékeny. Az L1 és az R1 szintén változatlan, ám az L2 és az R2 kés alá feküdt. Szabvány gombok helyett ezentúl mint analóg ravaszként élnek tovább, más megoldásoktól eltérően furcsa, megszokást igénylő formavilággal, valamint kisebb mélységgel.

ANALÓG KAROK

Nem csak a gombkiosztás, de a szimmetrikus analóg karok is maradtak a helyükön – a korábbi Playstation tulajdonosok nem fognak meglepődni, a karok holttere még mindig túlságosan nagy az olyan precíz irányítást igénylő FPS-ek esetében, de ez nem befolyásolja drasztikusan sem a játékélményt, sem az irányítás hatékonyságát.

PLAYSTATION GOMB

A Playstation Gomb nem mondható korszakalkotó újdonságnak – ugyanez már ott virít a PSP-n is, csak ott Home-nak hívják. A domború műanyaglapka lenyomása bármely játék alatt előcsalogatja a menü egy alaposan lefaragott változatát, ahol több funkció is elérhető. Az első menüpont a programból való kilépést és a menübe való visszatérést szolgálja, alatta a csatlakoztatott kontrollerek sorrendje változtatható meg, egyel lejjebb az éppen használatban lévő Sixaxis, alatta pedig a komplett rendszer is kikapcsolható. A PS gomb megnyomása minden bekapcsoláskor szükséges, szinkronizálni viszont nem kell a PS3-mal, a folyamat automatikus és nem tart tovább másfél-két másodpercnél.







AKCIÓ

576 KONZOL

1998

Amíg a készlet tart!

1999

Amíg a készlet tart!

2000

Amíg a készlet tart!

2001

Amíg a készlet tart!

2002

Amíg a készlet tart!

2005

Amíg a készlet tart!



9 9 9 - / évfolyam

Most hihetetlenül kedvező áron rendelheted meg az 576 Konzol korábbi számait! Válaszd ki, melyik évfolyam(ok) boldog tulajdonosa szeretnél lenni, add meg adataidat és már küldjük is.

Megveheted:
valamennyi 576 KByte boltokban

Megrendelheted:
Levélben: Comgame 576 Kft.
1329 Budapest Pf.: 24
(kérjük, add meg nevedet, pontos címedet és telefonszámodat)

Telefonon: 06 1 369 2686

Interneten: www.576.hu/kiadvány

(a megrendelt újságokat a DHL futárszolgálat szállítja ki, szállítási díj: 999.-)

Az alábbi lapszámokból sajnos már nincs készletünk:
1998/02, 1998/09, 1998/10, 1998/11, 1 998/12, 1999/011999/05, 1999/06, 1999/10, 2000/01, 2003, 2004

Figyelem!
Akciós ajánlatunk csak egy teljes évfolyam megvásárlása esetén érvényes, az 1998-2003 -ig megjelent újságokat külön már nem árusítjuk!


RESISTANCE
FALL OF MAN


KONAMI

Wii KÓDOK, TIPPEK ÉS CSALÁSOK

CALL OF DUTY 3

Minden extra megnyitása:
A fejezetválasztó képernyőn tartsd lenyomva a „+"-t, majd add be a Jobb, Jobb, Bal, Bal, 2, 2 kombinációt, lehetőleg minél gyorsabban. Ha sikerült, minden extra megnyílik.

Extra gránátok tartása:
Normál esetben 6 gránát tartására vagy limitálva, de ha eldobtál egyet, újra felveheted, majd újra eldobhatod. Ahelyett, hogy eldobnád, félreteheted későbbre, ha megnyomod a „-" gombot másodszorra, miután felvetted. Ez esetben pedig nem lesz limitálva a gránátok száma.

MADDEN NFL 07

Helyi időjárás a játékban is:
Ha letöltöd Wii-re a ForeCast Channelt, és online hagyod a rendszert, az időjárás játékban ugyanolyan lesz, mint a városodban. (Pl. ha havazik, akár Budapesten is, ha az is benne van a rendszerben, akkor a játékban is havazni fog. Nagyon komoly.)

Cheat kódok:
A Madden Cards-on belül válaszd a Madden Code opciót. A játék felkér, hogy adj meg egy kódot. Add be az alábbi kódok bármelyikét, hogy megszerezd a hozzájuk tartozó cheat kártyát.
RLA9R7 – #220-es Super Bowl XLI (arany)
WRLUF8 – #221-es Super Bowl XLII (arany)
NIEV4A – #222-es Super Bowl XLIII (arany)
M5AB7L – #223-as Super Bowl XLIV (arany)
YI8P8U – #224-as Aloha Stadium (arany)
B57QLU – #225-as '58 Colts (arany)
1PL1FL – #226-as '66 Packers (arany)
MIE6WO – #227-es '68 Jets (arany)
CL2TOE – #228-es '70 Browns (arany)
NOEB7U – #229-es '72 Dolphins (arany)
YOOFLA – #230-as '74 Steelers (arany)
MOA11I – #231-es '76 Raiders (arany)
C8UM7U – #232-es '77 Broncos (arany)
VIU0O7 – #233-as '78 Dolphins (arany)
NLAPH3 – #234-es '80 Raiders (arany)
COAGI4 – #235-ös '81 Chargers (arany)
WL8BRI – #236-os '82 Redskins (arany)
H0EW71 – #237-es '83 Raiders (arany)
M1AM1E – #238-as '84 Dolphins (arany)
ZI8S2L – #240-es '86 Giants (arany)
SP2A8H – #241-es '88 49-es (arany)
QOETO8 – 1985-ös Bears aranykártya
2L4TRO – 1990-es Eagles aranykártya
J1ETRI – 1991-es Lions aranykártya
W9UVI9 – 1992-es Cowboys aranykártya
DLA3I7 – 1993-as Bills aranykártya
DR7EST – 1994-es 49-es aranykártya
F8LUST – 1996-os Packers aranykártya
FIES95 – 1998-as Broncos aranykártya
S9OUSW – 1999-es Rams aranykártya
5LAWO0 – Lame Duck kártya
XL7SP1 – Hibás szabad kártya
WROA0R – „QB bekapcsolva" célkártya

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

Kódok:
Az alábbi kódokat nagyon gyorsan kell megadni a megfelelő (zárójelben megadott) helyen. Egyes kódoknál meg kell nyomni a Startot a végén, másokat meg legalább 2-3 alkalommal kell beütni, mielőtt működnének. Ha helyesen vitted be a kódot, egy hangeffektet kéne hallanod visszajelzésképpen.
Fel, Fel, Fel, Bal, Jobb, Bal, Start – 100 extra kredit megnyitása (Team menünél add be)
Fel, Fel, Le, Le, Bal, Bal, Bal, Start – Minden karakter kód megnyitása (karakterválasztó képernyőnél add be)
Bal, Jobb, Jobb, Bal, Fel, Fel, Jobb, Start – Minden képregény előlap megnyitása (a review képernyőn add be)
Le, Le, Le, Jobb, Jobb, Bal, Le, Start – Minden concept art megnyitása (a review képernyőn)
Fel, Le, Fel, Le, Fel, Bal, Le, Jobb, Start – Isten mód (játék közben add be)
Bal, Jobb, Jobb, Bal, Fel, Le, Le, Fel, Start - Momentum feltöltése (játék közben add be)
Fel, Bal, Fel, Bal, Le, Jobb, Le, Jobb – 99-es szint megnyitása (Team menüben add be)
Fel, Bal, Fel, Jobb, Le, Jobb – Szuper sebesség megnyitása (játék közben add be)
Bal, Jobb, Le, Le, Jobb, Bal, Start – Halál érintése (játék közben add be)
Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Fel, Le, Start – Minden kosztüm megnyitása (karakterválasztó képernyőnél add be)
Bal, Jobb, Bal, Jobb, Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Start – Minden erő megnyitása (karakterválasztó képernyőn add be)
Fel, Le, Jobb, Bal, Fel, Fel, Le – Minden plakát megnyitása (a review képernyőn add be)
Bal, Bal, Jobb, Jobb, Fel, Le, Fel, Le, Start – Daredevil megnyitása
Le, Bal, Bal, Fel, Jobb, Fel, Le, Bal, Start – Silver Surfer megnyitása
Fel, Bal, Bal, Fel, Jobb, Jobb, Fel, Start – Minden videó megnyitása (a review képernyőn add be)
Fel, Jobb, Bal, Le, Fel, Jobb, Bal, Le, Start – Minden pálya megnyitása (Comic Mission menünél add be)

Hard mód:
Vidd végig a játékot normál nehézségi szinte, és megnyílik a Hard mód.

Speciális csapatok:
Az alábbi csapatkombinációk speciális bónuszokkal jutalmaznak, illetve speciális csapatot jelképeznek.
S.H.I.E.L.D. ügynökök – Amerika Kapitány, Nick Fury, Spider-Woman, Farkas
Agilis harcosok (10%-kal csekélyebb energiaveszteség küzdelemnél) – Pókember, Spider-Woman, Elektra, Deadpool
Légierő – Human Torch, Ms. Marvel, Vihar, Thor
Alternatív identitások megnyitása: Vasember – War Machine, Szellemlovas – Western, Spider-Woman – Secret Wars, Ms. Marvel – Ventura, Thor – Beta Ray Bill
Orgyilkosok – Penge, Deadpool, Elektra, Farkas
Bosszúállók (+5% sebzés) – Amerika Kapitány, Thor, Vasember, Spider-Woman, Ms. Marvel
„Bad to the Bone" (velejéig romlott) csapat – Penge, Szellemlovas, Luke Cage, Farkas
Bunyósok (+15%-os ütőképesség) – Dolog (filmbeli név), Amerika Kapitány, Luke Cage, Ms. Marvel
Klasszikus bosszúállók – Fekete Párduc, Amerika Kapitány, Vasember, Thor
Sötét múlt – Penge, Elektra, Szellemlovas, Spider-Woman
Védelmezők – Dr. Strange, Iceman, Luke Cage, Silver Surfer
Duplarandi – Fekete párduc, Láthatatlan nő (filmbeli név, Fantasztikus négyes), Mr. Fantastic, Vihar
Fantasztikus négyes (20 életerő KO-nként) – Mr. Fantastic, Láthatatlan nő (filmbeli név, Fantasztikus négyes), Human Torch, Dolog (filmbeli név)
Femme Fatale (+5% sebzés) – Ms. Marvel, Vihar, Láthatatlan nő (filmbeli név, Fantasztikus négyes), Elektra, Spider-Woman
Flashback – Iceman Snowy formában, Amerika Kapitány WW2-ben, Daredevil eredetiben, Szellemlovas eredetiben, Vasember klasszikusban, eredeti Ms. Marvel, klasszikus Frakas
Harcművészek – Fekete Párduc, Amerika Kapitány, Daredevil, Moon Knight, Nick Fury
Marvel lovagok – Fekete Párduc, Daredevil, Dr. Strange, Luke Cage, Pókember, Moon Knight
Marvel királyság – Fekete Párduc, Dr. Strange, Thor, Vihar
Természet ereje (5% sebzés élerő növekedésként) – Thor, Vihar, Human Torch, Ice Man
Natural leaders – Amerika Kapitány, Dr. Strange, Mr. Fantastic, Nick Fury, Vihar
Új bosszúállók (+5% ellenállás) – Amerika Kapitány, Luke Cage, Farkas, Pókember, Spider-Woman
Új Fantasztikus négyes – Szellemlovas, Luke Cage, Pókember, Farkas
Erő osztag (20 energia KO-nként) – Silver Surfer, Vasember, Ms. Marvel, Thor
Raven Ultimates (+6 body, strike és focus képesség) – Deadpool, Kolosszus, Moon Knight, Dolog (filmbeli név)
Perzselők – Szellemlovas, Human Torch, Vihar, Thor
Supernaturals – Penge, Dr. Strange, Szellemlovas, Thor
Think Tanks (+15% életerő limit) – Dr. Strange, Mr. Fantastic, Pókember, Vasember
Fegyverspeciálsiták – Penge, Amerika Kapitány, Deadpool, Elektra, Nick Fury
X-Men – Kolosszus, Iceman, Vihar, Farkas

Megnyitható hősök és módok:
Összesen 7 játszható karakter nyitható meg, miután végrehajtottunk speciális feladatokat.
Fekete Párducmegnyitása – Gyűjts be az elszórt Fekete Párduc akciófigurákat különböző pályákon
Penge megnyitása – Játssz a Crane Game-el Murder Worldben
Daredevil megnyitása – Gyűjts be az elszórt Daredevil akciófigurákat különböző pályákon
Dr. Strange megnyitása – Mentsd meg Dr. Strange-et Mandrintól az első felvonásban
Szellemlovas megnyitása – Mentsd meg a Szellemlovast Mephisto-tól a második felvonásban
Hard mód megnyitása – Teljesítsd a játékot normál módon
Nick Fury megnyitása – Teljesítsd a játékot könnyű vagy normál fokozaton
Silver Surfer megnyitása – Teljesítsd az összes Comic Book küldetést

NEED FOR SPEED CARBON

Cheat kódok:
Add be az alábbi kódok bármelyikét a főmenüben.
Fel, Fel, Le, Le, Le, Fel, 1 – Cardboard box és driver vinil megnyitása
Le, Fel, Bal, Le, Jobb, Fel, 1, B – Extra lóvé (ez a kód csak egyszer használható)
Jobb, Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, 1 – Need For Speed Carbon vinil megnyitása
Le, Fel, Fel, Jobb, Bal, Bal, Jobb, 1 – Végtelen csapat használat

Bal, Fel, Bal, Le, Bal, Le, Jobb, 1 – Végtelen nitró
Le, Jobb, Jobb, Bal, Jobb, Fel, Le, 1 – Végtelen SpeedBreaker

Megnyitható kocsik:
Aston Martin DB9 (Exotic kategória) megnyitása – Győzd le Wolfot a Boss Battle módban
Dodge Charger RT Classic (Muscle kategória) megnyitása – Győzd le a 21st Muscle Car bandát
Jaguar XK 2007 (Exotic kategória) megnyitása – Teljesítsd mind a három Turf War versenyt
Mazda RX7 (Tuner kategória) megnyitása – Győzd le Kenjit a Boss Battle módban
Nissan 240SX (Tuner kategória) megnyitása – Teljesítsd mind a három Checkpoint kihívást

Megnyitható csapattagok
Colin csapattag megnyitása – Győzd le Wolfot (és a TFK bandát)
Nikki csapattag megnyitása – Győzd le mind a három kezdeti boss-t
Samson csapattag megnyitása – Győzd le Angie-t (és 21st Street bandát)
Yumi csapattag megnyitása – Győzd le Kenjit (és a Bushido bandát)

RAYMAN RAVING RABBIDS

Bónuszok megnyitása:
Hogy megnyisd a bónuszokat, halmozz fel különböző mennyiségű pontértékeket a Score módban.
Artwork 1 megnyitása – Halmozz fel 5000 pontot
Artwork 2 megnyitása – Halmozz fel 93000 pontot
„Bunnies Can't Cook Eggs" bónuszvideó megnyitása – Halmozz fel 84000 pontot
„Bunnies Can't Infiltrate Games Convention" bónuszvideó megnyitása – Halmozz fel 48000 pontot
„Bunnies Can't Play Soccer" bónuszvideó megnyitása – Halmozz fel 138000 pontot
„Bunnies Don't Do Vacuum Cleaning" bónuszvideó megnyitása – Halmozz fel 21000 pontot
„Bunnies Don't Like Taking a Bath" bónuszvideó megnyitása – Halmozz fel 9000 pontot
„Bunnies Never Close Doors" bónuszvideó megnyitása – Halmozz fel 111000 pontot
French Bastille Day bónusz megnyitása – Halmozz fel 57000 pontot
US Independance Day – Halmozz fel 165000 pontot

Challenge mód:
Teljesítsd a sztorimódot, hogy megnyíljon a challenge mód.

Különböző módok megnyitása a Bunny Hunt játékokhoz:
Két különböző játékmódot nyithatsz meg a Bunny Hunt játékokhoz. Time módban olyan gyorsan kell teljesítened a játékot, amilyen gyorsan csak tudod. A Survivalben olyan magas pontszámot kell elérned, amilyet csak tudsz egyetlen szívvel az egész idő alatt. A Time mód megnyitásához teljesítsd a Score módot legalább egyszer. A Survival mód megnyitásához teljesítsd a Time módot legalább egyszer.

Extrák megnyitása a Story módban:
Hogy megnyisd az alábbi extrákat Story módon belül, teljesítsd mind a 4 minijátékot (Boss szinte nem beleértve) egyetlen napon.
„Dark Iron Bunnies" megnyitása a jukeboxba – Teljesítsd minden játékot a 11-es napon
„Girls Just Want To Have Fun" megnyitása a jukeboxba – Teljesíts minden játékot az 5-ös napon
„Good Time" megnyitása a jukeboxba – Teljesíts minden játékot a 3-as napon
„Hip Hop Hooray" megnyitása a jukeboxba – Teljesíts minden játékot a 7-es napon
„La Bamba" megnyitása a jukeboxba – Teljesíts minden játékot a 9-es napon
„Misirlou" megnyitása a jukeboxba – Teljesíts minden játékot az első napon
„The Butcher Deejay" megnyitása a jukeboxba – Teljesíts minden játékot a 13-as napon
„Ubisoft Montpellier Choir" megnyitása a jukeboxba – Teljesíts minden játékot a 14-es napon
Nyuszi kosztüm megnyitása – Teljesíts minden játékot a 12-es napon
Caramba kosztüm megnyitása – Teljesíts minden játékot 8-as napon
Dee-Jay kosztüm megnyitása – Teljesíts minden játékot a második napon
Aranytehén trófea megnyitása a szekrény tetején – Teljesíts minden játékot a 15-ös napon
Gothic kosztüm megnyitása – Teljesíts minden játékot a 4-es napon
Raymaninho kosztüm megnyitása – Teljesíts minden játékot a 10-es napon
Rock 'n Roll kosztüm megnyitása – Teljesíts minden játékot a 6-os napon

RED STEEL

A fejlesztők titkos fotója:
Amikor először rálelsz a gésákra, abban a küldetésben, ahol Reiko küld el hozzájuk, látni fogsz a közelükben öltözőket. Keresd azt, amelyiknek sötétebb az ajtaja a többihez képest, és nyisd ki. Bent több vicces fotót is fogsz találni a fejlesztőkről, akik szőke parókát viselek.

Robbanó nyuszik kikerülése a Gaming Districtben:
A Gaming District szinten a „The game II" küldetés részeként fel kell másznod a lejtős részen, a robbanó nyuszik meg csak úgy potyognak le fentről. Balra a lejtőtől láthatsz egy mozgólépcsőt, amely lefelé halad, és nem enged felmenni rá. Viszont, ha vele szembe állsz, és végig előre nyomod a kart, majd ugrasz egyet tökéletes időzítéssel (amint a lábad földet ér ugorj újra), akkor lassan felszökellve a mozgólépcsőn kikerülheted a robbanó nyuszikat.

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Bombatatyó upgrade:
3 bombatatyót lehet felszedni, és egyetlen hatásfokozót, amely mindegyikre kihat.
Első bombatatyó megnyitása – Szerezd meg Barne Bomb üzletében Kakariko-ban a második templom után
Első bombatatyó megnyitása – Szabadítsd ki a Goront a hatalmas lávasziklából, amelyet víz alatt találsz Zora területén
Első bombatatyó megnyitása – Pusztítsd el a szikla akadályokat a River Canoe minijáték tulajdonosnak
Bombatatyó (duplájára növeszti) – Szerezz legalább 25 pontot a River Canoe minijátékban

Üveg a halászó helységnél:
Menj a halászó helységhez, és keresd meg a „No Littering!" feliratot. Megszerezhetsz egy üveget, ha a híd bal oldalán horgászol, amely a felirat közelében van. Könnyen felismerhető, hiszen ott sötétebb a víz, mint máshol.

Erszény upgrade:
Hogy megnöveld az erszényedet, hogy még több rúpiát vihess magaddal, arany bogarakat kell elkapnod Agathanak a Hyrule kastélyvárosban.
Nagy erszény megnyitása – Adj Agathának egy aranybogarat
Óriás erszény megnyitása – Add oda Agathának mind a 24 aranybogarat

Irányíts egy Cucco-t:
Más Zelda játékokkal ellentétben (ahol a Cucco-k megtámadnak, ha megcsapod őket) a Twillight Princessben, ha megcsapsz egy Cucco-t körülbelül 8 alkalommal, akkor ideiglenesen irányíthatod egy rövid ideig.

Állandóan nappal:
El kell jutnod a városba az égen. Bármikor is mész oda, amikor visszatérsz, nappal lesz.

Földigiliszták a halászathoz:
Ha elmész halászni, a felirat mögött a bejáratnál három kicsi földbuckát találsz. Változz farkassá, és ásd ki ezeket, mire földigiliszták fognak megjelenni. Rakd be őket egy üres üvegbe, és használd őket csalinak a horgodra tűzve, hogy nagyon könnyű dolgod legyen a halászatnál.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Elite mód:
Teljesítsd a Solo módot legalább egyszer, hogy megnyisd az Elite módot.

TONY HAWK'S DOWNHILL JAM

Jelszavak cheatekhez:
Add meg az alábbi cheateket a cheats password opciónál.
PointHogger – Állandó special
HelloHelium – Mókushangok
EvilChimneySweep – Démoni gördeszkás
DisplayCoordinates – Koordináták kijelzése
IMISSMANUALS – Manuál engedélyezése (fel majd Le a D-padon)
WatchForDoors – Extrém kocsi karambolok
FirstPersonJam – Belső nézetes deszkás
OotbaghForever – Szabad boost
IwannaBeTallTall – Óriási deszkás
NowYouSeeMe – Láthatatlan deszkás
BirdBirdBirdBird – Hatalmas madarak
DownTheRabbitHole – Mini deszkás
TightRopeWalker – Tökéletes manual
LikeTiltingAPlate – Tökéletes csúszás
IamBob – Tökéletes stat
FourLights – Picasso deszkás
TonyFishDownhillJam – A hal ereje!
BirdBirdBirdBirdBird – Extra óriási madarak
ChimneySweep – Árny deszkás
ShrinkThePeople – Pici emberkék
RaidTheWoodshed – Minden deszka és szerelés megnyitása
AdventuresOfKwang – Minden verseny megnyitása
FreeBozzler – Minden mozdulat megnyitása
ImInterfacing – Minden deszkás megnyitása

Megnyitható deszkások:
Teljesítsd az alábbi kihívásokat arannyal, ezüsttel, vagy bronzzal
Armando Gnutbagh deszkás megnyitása – Teljesítsd az ismeretlen deszkás kihívását (10-es sorszám)
Kevin Stabb deszkás megnyitása – Teljesítsd Kevin kihívását (véletlenszerű sorszám)
MacKenzie deszkás megnyitása – Teljesíts MacKenzie kihívását (2-es sorszám)
Crash megnyitása – Crash teszt (3-as sorszám)

XBOX 360 KÓDOK, TIPPEK ÉS CSALÁSOK

ASSAULT HEROES

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Annihilator (10 gamerscore pont megszerzése) – Öld meg az ellenség legalább 85%-át egy zónában.
Assault Hero (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a játékot.
Exterminator (10 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le az óriáspókot.
Lair Slayer (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a földalatti zónákat.
Peace Maker (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy zónát az ellenség maximum 50 %-ának legyőzésével.
Sharp Shooter (10 gamerscore pont megszerzése) – Maximum a töltényeid 30 %-át pazarold el (vagyis ne lőj mellé).
Small Arms Expert (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy zónát bomba és gránát használata nélkül.
Speed Freak (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy zónát 15 percen belül.
Survivor (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy zónát úgy, hogy az ellenség legalább 60 %-át gyalogosan lövöd le.
Tricked Out (20 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjtsd be az összes jármű power-upot.
Twin Medal (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy zónát kooperatív módban.
Unstoppable (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy zónát életvesztés nélkül.
BATTLESTATIONS: MIDWAY
„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
AA Marksmanship (20 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 100 AA találatot, vagyis a maximális lehetségeset egy küldetésen belül.
Air Medal (50 gamerscore pont megszerzése) – Lőj le 20 ellenséges repülőt, és érj el egy 5 perces repülőidőt.
Air Unit Service Medal (20 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy legalább 20 perces egységhasználatot, és legyen ez az egység a leggyakrabban használt egy küldetésen belül.
Artillery Marksmanship (20 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 200 tüzérségi találatot, vagyis a maximális lehetségeset egy küldetésen belül.
Bronze Star (20 gamerscore pont megszerzése) – A csapat ölés/elhalálozás aránya legalább 3:1 legyen.
Distinguished Flying Cross (50 gamerscore pont megszerzése) – Lőj le 40 ellenséges repülőt, és réj el egy minimum 5 perces repülési időt.
Distinguished Service Cross (30 gamerscore pont megszerzése) – Lőj le 50 ellenséges gépet, és süllyessz el 10 ellenséges hajót.
Hardened Veteran of Midway (150 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Single Player küldetést Veteran nehézségi szinten.
Legion of Merit (20 gamerscore pont megszerzése) – A csapat ölés/elhalálozás aránya legalább 5:1 legyen.
Medal of Honor (150 gamerscore pont megszerzése) – Érd el az idő és lövési limitet a Service és Marksmanship medálokhoz.
Naval Academy Graduation (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Naval Academy küldetést.
Navy Cross (40 gamerscore pont megszerzése) – Süllyessz el 10 ellenséges hajót, és érj el egy minimum 5 perces hajó használatot.
Navy Distinguished Service Medal (40 gamerscore pont megszerzése) – Süllyessz el 5 ellenséges hajót, és érj el egy minimum 5 perces hajó használatot.
Purple Heart (10 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a legrosszabb ölési/elhalálozási arányt a játékosok között.
Sea Unit Service Medal (20 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy legalább 25 perces egységhasználatot, és legyen ez az egység a leggyakrabban használt egy küldetésen belül.
Silver Star (30 gamerscore pont megszerzése) – Lőj le 10 ellenséges repülőt és süllyessz el 5 ellenséges hajót.
Submarine Service Medal (20 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy legalább 15 perces egységhasználatot, és legyen ez az egység a leggyakrabban használt egy küldetésen belül.
Torpedo Marksmanship (20 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 15 torpedótalálatot, vagyis a lehetséges maximumot egy küldetésen belül
Veteran Captain (50 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes hajós kihívást (Challenge mission)
Veteran of Midway (100 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Single Campaign módot
Veteran Pilot (50 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes repülős kihívást (Challenge mission)
Veteran Submarine Commander (50 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes tengeralattjárós kihívást (Challenge mission)

BEJEWELED 2 DELUXE

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Action Mode (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts 8 szintet action módban
Cascade 8 (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz egy 8-szoros „cascade"-ot tetszőleges játékmódban
Classic Mode (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts 8 szintet classic módban
Cognito Mode (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 50,000 pontot Cognito módban
Endless Mode (10 gamerscore pont megszerzése)– Teljesítsd a 280-as szintet endless módban
Finity Mode (20 gamerscore pont megszerzése)– Teljesítsd a 8-es szintet finity módban
Hyper Mode (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 8-as szintet az hyper módban
Hyper1000 (20 gamerscore pont megszerzése)– Csinálj 1000 power gemet az egész játék során
Multi Mode (20 gamerscore pont megszerzése)– Nyisd meg a Twilight, Hyper, Cognito és Finity módokat
Power10000 (20 gamerscore pont megszerzése)– Csinálj 10,000 power gemet az egész játék során
Puzzle Mode (10 gamerscore pont megszerzése)– Teljesítsd mind a 80 szintet a puzzle módban
Twilight Mode (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 10-es szintet twilight módban

Cognito mód megnyitása:
Teljesítsd az összes rejtvényt a Puzzle módban. Az sem probléma, ha végig segítséget kérsz a rejtvények megoldásához. Ha sikerült, megnyílik a Cognit módot, mely egy alapvető puzzle mód segítségek nélkül.

Játékmódok megnyitása:
Finity mód – Teljesíts 280 szintet az Endless módban
Hyper mód – Teljesíts 8 szintet az Action módban
Twilight mód – Teljesíts 17 szintet a Classic módban

Original mód:
Hogy a Bejewelled 1 játékmenetéhez hasonló módon tudj játszani a Bejewelled 2-vel (nincsenek se power gemek se hyper cube-ok), menj a Play Game-be, ahol először betöltöd a játékot. Válaszd ki a Classic, Action, Endless és Puzzle mód gombokat (így ebben a sorrendben) a menü képernyőjén többször egymás után (óramutató irányának megfelelően mozgatod a kurzort a képernyőn). Néhány kör után egy „Please Wait" felirat ugrik elő, mielőtt az Original mód betöltődne.

Háttér eltüntetése és az ékszerek fajtáinak változtatása:
Tartsd nyomva az LB+LT+RB+RT-t, majd nyomd meg a B-t a háttér eltüntetéséhez, illetve az A-t az ékszer fajtájának változtatáshoz.

BIG BUMPIN'

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Charge!! (15 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 100 pontot egyetlen menettel.
First Victory (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj valamilyen játékban Xbox Live-on.
Hat Trick (20 gamerscore pont megszerzése) – Fejezz be egy hokijátékot Xbox Live-on legalább 3 góllal.
Knockout King (20 gamerscore pont megszerzése) – Érj el legalább 100 KO-t online vagy offline
Mine! (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz minden játékban Xbox Live-on pontokat 10 percen át Own The Puck szinten
Not Playing Anymore! (20 gamerscore pont megszerzése) – Fejezz be egy online játékot bármilyen Own the Puck szinten 0 ponttal
Outclassed! (20 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj egy tetszőleges játékban Xbox Live-on a „boost" használata nélkül
Slippery Like Eel (10 gamerscore pont megszerzése) – Ne veszíts életet 30 másodpercen át egy tetszőleges Last Man Standing játékban online vagy offline
Striker (20 gamerscore pont megszerzése) – A teljes gólok száma érje el a 100-at egy játékos profiljában
What happened? (20 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj egy csapattal úgy tetszőleges hoki szinten, hogy kizárólag az ellenfél öngóljaival szerzel pontot
Win the Bump Master Classic (10 gamerscore pont megszerzése) – Győzz a Bump Master Classic-ban és nyisd meg a bónusz kocsit
World Bump Champion (15 gamerscore pont megszerzése) – Győzz a World Bump bajnokságon (az utolsó turné a játékban)

BIONICLE HEROES

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
100 Victories with Hahli (20 gamerscore pont megszerzése) – Győzz 100 alkalommal Hahlival

100 Victories with Hewkii (20 gamerscore pont megszerzése) – Győzz 100 alkalommal Hewkiivel
100 Victories with Jaller (20 gamerscore pont megszerzése) – Győzz 100 alkalommal Jallerrel
100 Victories with Kongu (20 gamerscore pont megszerzése) – Győzz 100 alkalommal Konguval
100% Game Completion (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd 100%-ra.a játékot
150 Victories with Matoro (20 gamerscore pont megszerzése) – Győzz 150 alkalommal Matoroval
150 Victories with Nuparu (20 gamerscore pont megszerzése) – Győzz 150 alkalommal Nuoaruval
250 Victories with Hahli (20 gamerscore pont megszerzése) – Győzz 250 alkalommal Hahlival
250 Victories with Hewkii (20 gamerscore pont megszerzése) – Győzz 250 alkalommal Hewkiivel
250 Victories with Jaller (20 gamerscore pont megszerzése) – Győzz 250 alkalommal Jallerrel
250 Victories with Kongu (20 gamerscore pont megszerzése) – Győzz 250 alkalommal Konguval
50 victories with Matoro (20 gamerscore pont megszerzése) – Győzz 50 alkalommal Matoroval
50 Victories with Nuparu (20 gamerscore pont megszerzése) – Győzz 50 alkalommal Nuparuval
Ancient Citadel Complete (20 gamerscore pont megszerzése) – Ancient Citadel fejezet teljesítve
Ancient Forest Complete (20 gamerscore pont megszerzése) – Ancient Forest fejezet teljesítve
Avak's Dynamo Completed (20 gamerscore pont megszerzése) – Avak's Dynamo fejezet teljesítve
Bleak Refinery Complete (20 gamerscore pont megszerzése) – Bleak Refinery fejezet teljesítve
Blizzard Peaks Completed (20 gamerscore pont megszerzése) – Blizzard Peaks fejezet teljesítve
Cleansing Plant Completed (20 gamerscore pont megszerzése) – Cleansing Plant fejezet teljesítve
Collect 2,500,000 LEGO Pieces (20 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjts össze 2,500,000 LEGO alkatrészt
Collect 5,000,000 LEGO Pieces (20 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjts össze 5,000,000 LEGO alkatrészt
Decrepit Dungeons Completed (20 gamerscore pont megszerzése) – Decrepit Dungeons fejezet teljesítve
Defeat 1,000 Bohrok (20 gamerscore pont megszerzése) – Győzz le 1,000 Bohrokot
Defeat 1,000 Vahki (20 gamerscore pont megszerzése) – Győzz le 1,000 Vahkit
Defeat 1,000 Visorak (20 gamerscore pont megszerzése) – Győzz le 1,000 Visorakot
Defeat 100 Bohrok (20 gamerscore pont megszerzése) – Győzz le 100 Bohrokot
Defeat 100 Visorak (20 gamerscore pont megszerzése) – Győzz le 100 Visorakot
Defeat 50 Vahki (20 gamerscore pont megszerzése) – Győzz le 50 Vahkit
Defeat 500 Bohrok (20 gamerscore pont megszerzése) – Győzz le 500 Bohrokot
Defeat 500 Vahki (20 gamerscore pont megszerzése) – Győzz le 500 Vahkit
Defeat 500 Visorak (20 gamerscore pont megszerzése) – Győzz le 500 Visorakot
Desert Outpost Complete (20 gamerscore pont megszerzése) – Desert Outpost fejezet teljesítve
Fiery Mine Completed (20 gamerscore pont megszerzése) – Fiery Mine fejezet teljesítve
Flooded Lowlands Completed (20 gamerscore pont megszerzése) – Flooded Lowlands fejezet teljesítve
Forgotten Shrine Complete (20 gamerscore pont megszerzése) – Forgotten Shrine fejezet teljesítve
Hakann's Pit Completed (20 gamerscore pont megszerzése) – Hakann's Pit fejezet teljesítve
Logging Post Complete (20 gamerscore pont megszerzése) – Logging Post fejezet teljesítve
Menacing Keep Completed (20 gamerscore pont megszerzése) – Menacing Keep fejezet teljesítve
Mountain Path Completed (20 gamerscore pont megszerzése) – Mountain Path fejezet teljesítve
Piraka Bluff Completed (20 gamerscore pont megszerzése) – Piraka Bluff fejezet teljesítve
Reidak's Bastion Complete (20 gamerscore pont megszerzése) – Reidak's Bastion fejezet teljesítve
Scorched Earth Completed (20 gamerscore pont megszerzése) – Scorched Earth fejezet teljesítve
Shattered Wreck Completed (20 gamerscore pont megszerzése) – Shattered Wreck fejezet teljesítve
Smugglers Cove Completed (20 gamerscore pont megszerzése) – Smugglers Cove fejezet teljesítve
Thok's Grotto Completed (20 gamerscore pont megszerzése) – Thok's Grotto fejezet teljesítve
Vezok's Deluge Completed (20 gamerscore pont megszerzése) – Vezok's Deluge fejezet teljesítve
Vezon's Awakening Complete (20 gamerscore pont megszerzése) – Vezon's Awakening fejezet teljesítve
Volcanic Trail Completed (20 gamerscore pont megszerzése) – Volcanic Trail fejezet teljesítve
Zaktan's Chamber Complete (20 gamerscore pont megszerzése) – Zaktan's Chamber fejezet teljesítve

BLITZ: THE LEAGUE

Passwordok:
Kódok a különböző játékmeneti opciókhoz a Quick Play számára. A passwordokat az Extras-on belül kell beírni.
ONFIRE – Labdasáv mindig bekapcsolva
BOUNCY – Strandlabda
PIPPED – Dupla indító ikon
NOTTIRED – Nincsen „állóképesség" csík
CHUWAY – Két játékos kooperatív mód
CLASHY – Végtelen csattanó ikon
BIGDOGS – Végtelen indító ikonok

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Air Supremacy (20 gamerscore pont megszerzése) – Passzolj legalább 400 yardnyit bármelyik Campaign módbeli játékban
Arsenal (9 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 19 pontot egy játéknegyedben Campaign módban
Bling Bling (15 gamerscore pont megszerzése) – Vegyél meg mindenféle megnyíló bónusz kiegészítőt, miután megnyitottad őket a Campaign mód teljesítésével.
Bombs Away (13 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj egy játékot kizárólag a labda passzolással.
Buffet Victory (30 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj egy Quick Play játékot minden csapattal
Burning Sensation (69 gamerscore pont megszerzése) – Valami viszket odalenn. Nem szedtél valamit össze az utolsó ellenfeledtől? (bármit is akarjon ez jelenteni :)
Butterfingaz (10 gamerscore pont megszerzése) – Verd meg a gépet egy bónusz „Butterfingaz" Quick play játékban
Custom Pain (14 gamerscore pont megszerzése) – Verj meg 10 online ellenfelet a Campaign mód custom csapatoddal
Deep Pockets (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 500 ezer dollárt online
Division 2 Champ (70 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Division 2-t a Campaign Mode.
Domination (10 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le a gépet egy bónusz Quick play-ben Domination játékban
Fast Learner (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd minden edzőtábori feladatot
Greatest Show (15 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 24 pontot egy játéknegyedben campaign módon belül
Ground Attack (17 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg egy játékot úgy, hogy csak futsz a labdával
Groundhog (35 gamerscore pont megszerzése) – Gain 200 rushing yards in any Campaign módban
Gunslinger (6 gamerscore pont megszerzése) – Hajts végre legalább 6 TD passzt egy single játékban a Campaign módon belül
Headhunter (10 gamerscore pont megszerzése) – Üsd ki Julius Williams-et a játékból (Quick play-ben vagy Campaign módon belül)
High Roller (15 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 150,000 dollárt egyetlen campaign módon belül
Juiced (15 gamerscore pont megszerzése) – Edzed fel mind a kezdőket, mind pedig a veteránokat „A+" rangra a Campaign módon belül Campaign Mode
L33T (50 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg minden játékot Campaign módon belül
Lollercoaster (0 gamerscore pont megszerzése) – Ejtsd el a labdát 5 alkalommal egy játékon belülLT's Pride (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts 20 kirúgást egyetlen Division szezonon belül egy veteránnal
Mad Bank (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 1,000,000 dollárt online
Manvalanche (15 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 12 kirúgást egyetlen Campaign módon belül
Mexico'd (11 gamerscore pont megszerzése) – Üsd ki Mexico-t a játékból egy olyan sérüléssel, mellyel abba kell hagyni a játékot (Quick play-ben vagy Campaign módon belül)
O RLY? (0 gamerscore pont megszerzése) – Veszíts legalább 24 ponttal Campaign módon belül
Ownage (20 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj 10 online játékot
Passing Champ (15 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg egy átvevő címet egy kezdővel(tetszőleges Division a Campaign módon belül)
Playmaker (5 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy 90+ yardos touchdownt Campaign módon belül
Pwnage (50 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj 25 meccset online
Receiving Champ (15 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj egy átvevő címet egy kezdővel (tetszőleges Division a Campaign módon belül)
ROFL Waffle (0 gamerscore pont megszerzése) – Veszíts el zsinórban 5 meccset online
Romo (25 gamerscore pont megszerzése) – Okozz 3, vagy több sérülést az ellenfelednek single, vagy Campaign módban
Rushing Champ (15 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg a kirohanó díjat egy kezdővel (tetszőleges Division a Campaign módon belül)
Scrubs Champ (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts 3 Divisiont 3 a Campaign módon belül
Shutdown (10 gamerscore pont megszerzése) – Tartsd a másik csapatot 100 yardon belül (passzolással/rohanással) a Campaign módon belül
Shutout (10 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy kizárást a Campaign módon belül
Special Teamer (25 gamerscore pont megszerzése) – Viszonozz egy puntot vagy kickoffot a touchdown Campaign módon belül
Sticky Fingers (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 200 yardot átvétellel bármilyen játékban a Campaign módon belül
Tables Turn (30 gamerscore pont megszerzése) – Okozz sérülést Quentin Sands-nek az 1-es Divisionön belül

The Blind (0 gamerscore pont megszerzése) – Dobj 5-ször mellé egyetlen játékon belül
The End (150 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Campaign módot
Thief (15 gamerscore pont megszerzése) –
Érj el 5 turnovert a veteránoddal egy Division szezonon belül Campaign módban
Top Dog (6 gamerscore pont megszerzése) – Győzz le online egy ellenfelet a Campaign módi custom csapatoddal
Underdog (15 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le a Nightmare-t hard nehézségi szinten Quick playben a Grizzlie-vel vagy a Hammerheads-el játszva
Weak Sauce (0 gamerscore pont megszerzése) – Veszíts az Arizona ellen az 1-es játékban a Campaign módon belül
Whale (25 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 250,000 dollárt egyetlen Campaign módon belül

CABELA'S AFRICAN SAFARI

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
.243 Custom Firearm Unlocked (30 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg a .243 Custom lőfegyvert
.300 Custom Firearm Unlocked (30 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg a .300 Custom lőfegyvert
.410 O&U Custom Shotgun Unlocked (30 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg a .410 O&U Custom puskát
.416 Custom Firearm Unlocked (30 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg a .416 Custom lőfegyvert
.44 Custom Handgun Unlocked (30 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg a .44 Custom kézifegyvert
.505 Custom Firearm Unlocked (30 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg az .505 Custom lőfegyvert
12 Ga Custom Shotgun Unlocked (30 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg a .12 Ga Custom puskát
All Game Modes Unlocked (20 gamerscore pont megszerzése) – Nyiss meg minden játékmódot a főmenüben
Ambient Guardian (45 gamerscore pont megszerzése) – Fejezd be a Safari vadászatot anélkül, hogy egyszer is megbüntettek volna
Black Rhino Expert Trophy (45 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz egy fekete orrszarvú (Black Rhino) trófeát Safari vadászaton Expert módban
Cape Buffalo Expert Trophy (45 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz három bölény (Cape Buffalo) trófeát Safari vadászaton Expert módban
Crocodile Expert Trophy (45 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz egy krokodil (Crocodile)trófeát Safari vadászaton Expert módban
Dangerous Seven (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a veszedelmes Dangerous Seven módot
Egyptian Goose Perfect Wing (40 gamerscore pont megszerzése) – Lőj le 5 egyiptomi libát (Egyptian Goose) Safari vadászaton anélkül, hogy egyszer is mellélőnél
Elephant Expert Trophy (45 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz egy elefánt (Elephant) trófeát Safari vadászaton Expert módban
Fast and Perfect (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz egy perfect shotot kevesebb mint egy percen belül egy játékban
First Blood (10 gamerscore pont megszerzése) – Vadászd le az első engedélyezett prédádat a Safari vadász módban
Hippo Expert Trophy (45 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz egy víziló (Hippopotamus) trófeát Safari vadászaton Expert módban
Hunter Super Sense (15 gamerscore pont megszerzése) – Lőj le két engedélyezett prédát ugyanazzal a vadászérzékelő képességgel, kivéve a Wing és Herd küldetéseket
Leopard Expert Trophy (45 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz egy leopárd (Leopard) trófeát Safari vadászaton Expert módban
Lion Expert Trophy (45 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz két oroszlán (Lion) trófeát Safari vadászaton Expert módban
Red Billed Teal Perfect Wing (40 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 5 böjti réce (Red Billed Teal) trófeát Safari vadászaton anélkül, hogy egyszer is mellélőnél
Rock Pigeon Perfect Wing (40 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 5 sziklás galamb (Rock Pigeon) trófeát Safari vadászaton anélkül, hogy egyszer is mellélőnél
Safari Hunter Learning (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes tutorial leckét
Spur Winged Goose Perfect Wing (40 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 5 sarkantyús szárnyú liba (Spur Winged Gees) trófeát Safari vadászaton anélkül, hogy mellélőnél
Super Adrenaline (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy küldetés, de kizárólag az adrenalin módot használva vadászatnál
Super Long Shot (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz egy trófeát legalább 150 yardról
Turtle Dove Perfect Wing (40 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 5 teknős galamb (Turtle Dove) trófeát Safari vadászaton anélkül, hogy mellélőnél
Wing Shooting Tournament (40 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 40,000 pontot vagy többet a Wing Shooting bajnokságon
Yellow Billed Duck Perfect Wing (40 gamerscore pont megszerzése) – Lőj le 5 kacsát (Yellow Billed Duck) Safari vadászaton anélkül, hogy mellélőnél

CALL OF DUTY 3

Minden szint és kép megnyitása:
A fejezetválasztó képernyőn tartasd lenyomva a backet, majd add be a D-pad Jobb, Jobb, Bal, Bal, majd X, X kombinációt, hogy megnyiss minden szintet és képet. Ez a kód csak addig tartja meg hatását, míg ki nem kapcsolod, vagy nem restartolod konzolodat.

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
A War Hero (30 gamerscore pont megszerzése) – Érd a végső célt a War játékmódban egy rangos multiplayer meccsen belül
Allergic to Bullets (25 gamerscore pont megszerzése) – Kerüld el, hogy egy küldetésen belül 30-nál többször találjanak el
American Infantryman (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts két küldetést amerikai katonaként
Assault Trooper (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy kizárólag assault rifle lőfegyver használatával. Ütés nem számít.
Basic Training (5 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az alaptraininget a Saint Lo.5. elején
Battlefield Scavenger (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy küldetést kizárólag német lőfegyverek használatával. Ütés nem számít.
Big Air (25 gamerscore pont megszerzése) – Próbálj meg minél nagyobbat ugrani.
British Commando (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts két küldetést a brit katonaként
Canadian Highlander (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts két küldetést kanadai katonaként
Captain (40 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 2000 total pontot rangos meccsen multiplayeren belül
Close Quarter Combatant (100 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy küldetést lövés leadása nélkül. Kizárólag gránátok használata engedélyezett, de ütlegelni lehet.
Colonel (80 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy 20000 total pontot rangos multiplayer meccsen
Conservationist (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy küldetést kevesebb, mint 300 töltény használatával
Doc (30 gamerscore pont megszerzése) – Keltsd életre legalább 10 társadat rangos multiplayeren belül, anélkül, hogy „teamkillt" kapnál
General (120 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 40000 total pontot rangos multiplayer meccsen
Grizzled Veteran (150 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Single Player Campaignt Veteran nehézségi szinten
Hot Potato (25 gamerscore pont megszerzése) – Kapj fel és dobj vissza 5 élesített gránátot
Lieutenant (20 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 200 total pontot rangos multiplayer meccsen
Major (60 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 8000 total pontot rangos multiplayer meccsen
Polish Tanker (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts két küldetést lengyel katonaként
Purple Heart (5 gamerscore pont megszerzése) – Hatalmas sérülés ellenére okozz nagyobb pusztítást mielőtt meghalsz
Rifleman (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy küldetést kizárólag bolt action rifle használatával. Ütés nem számít.
Still Ticking (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy küldetést halál vagy cheickpoint használata nélkül
Supply Officer (15 gamerscore pont megszerzése) – Lásd el munícióval legalább 20 társadat egyetlen rangos multiplayer meccsen belül
Victory Medal (30 gamerscore pont megszerzése) –Legyen neked a legmagasabb pontszámod, és legyél a nyerő csapattal egy multiplayer rangos meccsen
Won the War (80 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a single player Campaignt tetszőleges nehézségi szinten

CARS

Passwordok:
Add be az alábbi kódokat a cheat szekcióban.
CONC3PT – Minden Art Concept megnyitása
WATCHIT – Minden film megnyitása
R4MONE – Minden Paint munka megnyitása
IMSPEED – Szupergyors start
VROOOOM – Végtelen boost
YAYCARS – Minden kocsi megnyitása
MATTL66 – Minden verseny megnyitása
IF900HP – Minden létező opció megnyílik a játékban

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
LA International Speedway (100 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg az „LA International Speedway" versenyt és végezz az első helyen

Lizzies Postcard Hunt (100 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjtsd össze az össze létező postalapot a Postcard Huntban
Monster Truck Mayhem (50 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg a „Monster Truck Mayhem" versenyt és végezz az első helyen
Motor Speedway of the South (50 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg a „Motor Speedway of the South" versenyt és végezz az első helyen
Ornament Valley (75 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts a szükséges tevékenységeket, hogy megnyisd az Ornament völgyet
Ornament Valley GP (50 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg a „Ornament Valley GP" versenyt, és végezz az első helyen
Palm Mile Speedway (75 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg a „Palm Mile Speedway" versenyt és végezz az első helyen
Radiator Springs GP (50 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg a „Radiator Springs GP" versenyt, és végezz az első helyen
Rustbucket Race-O-Rama (50 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg a „Rustbucket Race-O-Rama" versenyt és végezz az első helyen
Sheriffs Hot Pursuit (50 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Sheriffs Hot Pursuit összes szintjét
Smasherville Motor Speedway (75 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg a „Smasherville Motor Speedway" versenyt, és végezz az első helyen
Sun Valley International Raceway (75 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg a „Sun Valley International Raceway" versenyt és végezz az első helyen
Tailfin Pass (75 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a szükséges tevékenységeket, hogy megnyisd a Tailfin szorost
Tailfin Pass GP (50 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg a „Tailfin Pass GP" versenyt és végezz az első helyen.
Tractor Tipping (75 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Tractor Tipping összes szintjét

CLONING CLYDE

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Absurd Amphibian (10 gamerscore pont megszerzése) – Változz át béka Clyde-á
Ancestorial Antics (14 gamerscore pont megszerzése) – Változz át majom Clyde-á
Battle Addict (12 gamerscore pont megszerzése) – Játssz a versus móddal
Becoming Baaaad (8 gamerscore pont megszerzése) – Változz át birka Clyde-á
D.N.Ain't (16 gamerscore pont megszerzése) – Változz át mutáns Clyde-á
Dupliclone Dash (18 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az 1 – 24 szinteket és 10-es Challenge szintet megadott időben
Foolish Freedom (20 gamerscore pont megszerzése) – Juttass ki 75 klónt a ventilációs nyílásokon
Kenn Collection (15 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjts be 50 darabot a klónozott Killer Kenn akciófigurákból
Killer Kudos (25 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjts be 100 darabot a klónozott Killer Kenn akciófigurákból
King Clyde (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Super-Challenge szintet
Master of all Clyde-Dumb (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a játékot
Poultry Party (12 gamerscore pont megszerzése) – Változz át a csirke Clyde-á

Játékosképek:
Két játékoskép van a játékban, melyet megnyithatsz, miután teljesítettél különböző szinteket. Amint megnyíltak, a játék felhívja rá a figyelmedet.
Csirke játékoskép megnyitása – Teljesítsd a training szinteket
Clyde játékoskép megnyitása – Teljesítsd az összes szintet, beleértve a bónuszpályákat is

Mutáns Clyde megnyitása:
Hogy megnyithasd a mutáns klónt, egyszerűen teljesítsd az összes szintet megadott időben.

GAUNTLET

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Anti-Thief (10 gamerscore pont megszerzése) – Győzz le egy tolvajt
Bling (15 gamerscore pont megszerzése) – Találj 10 kincsesládát online alapbeállításnál
CO-OP (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 10-es szintet online egy másik játékossal, aki alapbeállításon van
CO-OP Master (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 20-es szintet online egy másik játékossal, aki alapbeállításon van
Elf Master (5 gamerscore pont megszerzése) – Érd el az első helyet ingame pontozásban az alapbeállításon használt tündével
Game Master (60 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 100-as szintet alapbeállításon (krediteket használhatsz)
High Score (15 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 100,000 Xbox Live CO-OP pontot alapbeállításon
Max CO-OP (10 gamerscore pont megszerzése) – Kezdj el egy online Gauntlet játékot 3 másik játékossal
Treasure (15 gamerscore pont megszerzése) – A kincses szinten gyűjts össze egy kincset, majd lépj ki
Valkyrie Master (5 gamerscore pont megszerzése) – Érd el az első helyet ingame pontozásban az alapbeállításon használt amazonnal
Warrior Master (5 gamerscore pont megszerzése) – Érd el az első helyet ingame pontozásban az alapbeállításon használt harcossal
Wizard Master (5 gamerscore pont megszerzése) – Érd el az első helyet ingame pontozásban az alapbeállításon használt varázslóval

Falak mint kijáratok:
Bármelyik szinten is vagytok, ha minden játékoson 200 másodpercen, tehát szűk 3 és fél percen át mozdulatlan marad, akkor minden fal kijárattá válik az adott szinten. Ha valamelyik játékos szeretné, nyugodtan lőhet közben ellenfelekre, és meg is változtathatja a lövések irányát, ám anélkül tegye ezt, hogy elmozdulna a helyről. A trükk single és multiplayer módban egyaránt működik.

SAINTS ROW

Telefonszámok (Cheatek, verdák, segítségek és vicces üzenetek):
Válaszd a DIAL-t, majd add be az alábbi számok bármelyikét, és hívd a számot.
Megjegyzés: A „( )" és „-" szimbólumokat előre beüti neked a játék, neked csak a számra kell figyelned. Egyedül a következő karakterekre kell ügyelned: „#" vagy „*", ha az szerepel a számban Figyelem: A „#" jelölésű kódok hatása alatt elvégzett küldetésekre nem kapsz achievementeket.
911 – Mentők (életerő feltöltése)
#42637867 – Speciális GameStop T-Shirt cheat
(555) 018-0174 – Eagleline Yellow (taxi szervíz) megnyitása
555-455-8008 – TNA Taxi szerviz megnyitása
555-5966 – Szemet szemért Voodoo cheat
555-7296 – On the Fence (zálogház) megnyitása
555-3863 – Lik-a-Chick
555-6238 – Halott tehén
555-3493 – Abroncsozó meló
555-9467 – Legal Lee's
555-9473 – Válás alapjai
555-5926 – Rongyos ruházat
#AMMO – Végtelen töltény
#10 – Isten ösvénye (véletlenszerű villámcsapások)
#66639 – Extra lóvé
1-555-ITS-OVER – Öngyilkos hotline
555-2626 – Készletek
555-3765 – Barna kotrógépek
#SPRINT – Végtelen sprint
#Rocket – „RPG Launcher" fegyver megnyitása
#AS12Riot – „AS12 Riot" megnyitása
#12Gauge – „12 Gauge" fegyver megnyitása
#Tombstone – „Tombstone" fegyver megnyitása
#T3KUrban – √„T3K Urban" fegyver megnyitása
#GDHC50 – „GDHC .50" fegyver megnyitása
#Shepherd – „.44 Shepherd" fegyver megnyitása
#NR4 – „Give NR4" fegyver megnyitása
#Pipebomb – „Pipe Bomb" fegyver megnyitása
#Vice9 – „Give Vice 9" fegyver megnyitása
#Knife – Kés megnyitása
#Molotov – Molotov koktél megnyitása
#Grenade – Kézigránát megnyitása
#268 – Hangya megnyitása
#2855364 – Bulldog megnyitása
#732737 – Kaszáló megnyitása
#78682 – Kvóta megnyitása
#3378469 – Végzet megnyitása
#22766 – Báró megnyitása
#7288537 – Csörgőkígyó megnyitása
5552445 – Chicken Ned megnyitása
#fullhealth – Teljes életerő
#sunny – Tiszta égbolt
#shogun – Sógun a garázsban
#66732374 – Nordberg a garázsodban
#262852623 – Mentő a garázsodban
#746486 – Sógun a garázsodban
#5878423 – Justice a garázsodban
#867839 – Vortex a garázsodban
#936484 – Zenith a garázsodban
#882727 – Tuasar a garázsodban
#267667 – Cosmos a garázsodban
#566636 – Komodo a garázsodban
#pimpcane – „Pimpcane" shotgun megnyitása
#nocops – Nincsen rendőrtevékenység
#nogangs – Nincsen bandatevékenység
#Nightstick – „Nightstick" megnyitása
#936484 – „Zenith" megnyitása
#7288537 – „Rattler" megnyitása
#3373352623 – „Give Fer De Lance", vagyis a játék legjobb kocsijának megnyitása
#KEYSTONE – „Keystone" a garázsodban
#TAXI – Taxi a garázsodban
#BETSY – Betsi a garázsodban

#CAVALLARO – „Cavallaro" a garázsodban
#TRAXXMASTER – 'TraxxMaster" a garázsodban
#HALBERD – „Halberd" garázsodban
#843562 – Meló
#27409863 – „Ar-40 Xtnd Rifle" lőfegyver megnyitása
#K6Krukov – „K6Krukov" lőfegyver megnyitása
(555) 455 8008 – TNA Taxi megnyitása
(555) 819 8415 – Big Willy taxi megnyitása
#FBI – FBI megnyitása
#mag – „Mag" megnyitása a garázsban
#Macmanus – „McManus Sniper Rifle" lőfegyver megnyitása
#hollywood – „Hollywood" megnyitása a garázsban
555-2564 – Vékony jégen
555-MART – Kényszerleszállás
#BaseBall – Baseball ütő megnyitása
#Newman – „Newman" megnyitása a garázsban (postakocsi)
#Macanus – „McManus sniper rifle" lőfegyver megnyitása
#Anchor – „Anchor" megnyitása a garázsban (újságos furgon)
#Quasar – Quasar megjelenése a garázsban
#Hammerhead – „Hammerhead" megnyitása a garázsban
#Compton – „Compton" megnyitása a garázsban
#Baron – „Baron" megnyitása a garázsban
#Gunslinger – „Gunslinger" megnyitása a garázsban
555-3248 – Nagy benyomást keltő ruhák
#84816 – Titan megnyitása
#87935 – Voxel megnyitása
#34836 – Five-O megnyitása
#635766 – Nelson megnyitása
#947266 – Zircon megnyitása
#2668534437 – Bootlegger megnyitása
#94667 – Zimos megnyitása
#2277429 – Capshaw megnyitása
#742462438 – Richochet megnyitása
#67468 – NRG V8 megnyitása
#52383792 – La Fuerza megnyitása
#66254642473 – Mockingbird megnyitása
#5225722248 – Jackrabbit megnyitása
#42664225 – Hannibal megnyitása
#8277489 – Varsity megnyitása
#84676463 – Thorogod megnyitása
#money – 1000 dollár megnyitása
555-6328 – Freckle csajának a telefonszáma
#778 – Megjavítja a kocsit, amelyben ülsz
#38452277 – A kocsik szándékosan mind meg akarnak ölni
#SKRSPREE – SKR-7 Spree megnyitása
#662677 – Rendőr tevékenység eltörlése (egy időre)

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Stilwater PD Award (10 gamerscore pont megszerzése) – Semmisíts meg 50 Stilwater rezidenciát kizárólag ütlegeléssel
Bulletproof (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Turbulence Co-Op szintet a legmagasabb nehézségi szinten
Vandal (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Mayhem lokációt és szintet
Errand Boy (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Mob Rule Co-Op szintet a legmagasabb nehézségi szinten
Canonized (10 gamerscore pont megszerzése) – Lép be a 3rd Street Saints-ekhez
Reclamationist (10 gamerscore pont megszerzése) – Foglald vissza Saint's Rowt
Marathon Runner (10 gamerscore pont megszerzése) – Tegyél meg 26.2 mérföldet gyalogosan
Chain Gang (20 gamerscore pont megszerzése) – Hajts végre 500 láncfűrészes gyilkosságot a míg Ass Chains multiplayer módban rangos meccsen
Addicted to tha row (20 gamerscore pont megszerzése) – Játssz a Saints Row 20 órát
Tuner (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes verseny lokációt és szintet
Scavenger (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Chop Shop lokációt
Pusher (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Drug Trafficking lokációt és szintet
Pimp (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Snatch lokációt és szintet
Fluffer (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Escort lokációt és szintet
Fast and Furious (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Hijacking lokációt és szintet
Demo Demon (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Demolition Derby szintet
Contract Killer (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Hitman lokációt
Racket Lord (160 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes tevékenységet Stilwaterben
Grease Monkey (10 gamerscore pont megszerzése) – Birtokolj 50 kocsit
Getting Up (10 gamerscore pont megszerzése) – Fújd be az összes lehetséges lokációt rejtve Stilwater utcáin
Leader of the Pack (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg az összes tesót
Coupon Clipper (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz meg 100 ruhát, és egyéb cuccot a multiplayer öltöződ számára
Grifter (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 200,000 dollárt az Insurance Fraudban
Shopaholic (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz meg 100 ruhát, és egyéb cuccot a single player öltöződ számára
Penny Pincher (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 1,000,000 dollárt Stilwater utcáin
Kingpin (80 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy kingpines TrueSkill rangot bármelyik Multiplayer módon belül
Gangsta (40 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy gengszteres TrueSkill rangot bármelyik Multiplayer módon belül
Killa (20 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy Killa TrueSkill rangot bármelyik Multiplayer módon belül
Thug (10 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy Thug TrueSkill rangotbármelyik Multiplayer módon belül
Ruler of Stilwater (160 gamerscore pont megszerzése) – Segíts a 3rd Streets Saints-eknek átvenni Stilwatert
Road Warrior (40 gamerscore pont megszerzése) – Vedd át a nyugati Rollerz területet
Colombian Made (40 gamerscore pont megszerzése) – Vedd át a Los Carnales területet
Regicide (40 gamerscore pont megszerzése) – Vedd át a Vice Kings területet
Professional Thief (10 gamerscore pont megszerzése) – Lopj el 30 dobozt és szállítsd le sikeresen
Negotiator (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 50 túszt (nem egyszerre :)
Jump the Shark (10 gamerscore pont megszerzése) – Vigyél vissza összesen 200,000 dollárt a kölcsönző irodába
Dominator (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg zsinórban 10 rangos meccset
Audiophile (10 gamerscore pont megszerzése) – Szedd össze mind a 60 rejtett CD-t
Scourge of the Air (10 gamerscore pont megszerzése) – Pusztíts el 50 helikoptert
Clocktower Camper (20 gamerscore pont megszerzése) – Lőj fejbe összesen 100 ellenfelet sniperrel raóngos meccseken belül
Pimps Down (20 gamerscore pont megszerzése) – Öld meg a Pimpet a Protect the Pimpben 50 alkalommal rangos meccsen belül
Tourist (20 gamerscore pont megszerzése) – Utazz kocsival 500 mérföldet Stilwater utcáin
Xzibitionist (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a team kocsiddal a 4-es szintet a Blinged Out Ride módban összesen 50 alkalommal rangos meccsen belül

UNO

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Ace! (20 gamerscore pont megszerzése) – Menj ki úgy, hogy egyszer sem kellett húznod
Bluff (10 gamerscore pont megszerzése) – Blöfföljj egy „Wild Draw Fournál" kétszer ugyanabban a játékban
Devotee (25 points gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 40 UNO játszmát
High Noon (15 points gamerscore pont megszerzése) – Játssz ki 40 „Draw Two" kártyát
Multiplayer (10 points gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy 4 játékos játszmát UNO-ban tetszőleges módban Xbox Live-on
Quick Change Artist (15 points gamerscore pont megszerzése) – Változtasd meg legalább 5 alkalommal a színt
Skip to My Lou (15 points gamerscore pont megszerzése) – Játssz ki legalább 40 „Skip" kártyát
Twister (15 points gamerscore pont megszerzése) – Játssz ki 40 „Reverse" kártyát
UNO Shark (30 points gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 10 darab 4-játékos játszmát UNO-ban tetszőleges módban Xbox Live-on
UNO! (10 points gamerscore pont megszerzése) – Sikeresen jöjjön össze az „UNO!" és nyerd meg a játszmát
Wild Abandon (20 points gamerscore pont megszerzése) – Menj ki egy „Wild" vagy „Wild Draw Four" kártyával
Wild Thing (15 points gamerscore pont megszerzése) – Játssz ki 40 „Wild" vagy „Wild Draw Four" kártyát

VIVA PINATA

Kertnév jelszavak:
Add meg az alábbi neveket a kertednek, hogy megkapd a hozzárendelt bónuszt.
chewnicorn – 5 extra kiegészítő megnyitása Pet shopban
goobaa nlock – Új cuccok megnyitása Pinatáidnak, amit hordhatnak
Bullseye – Új cuccok megnyitása a Pinatáidnak, amit hordhatnak
Kittyfloss – YMCA Gear megnyitása

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Challenger (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts 5 Factory kérést
Chewnicorn Healing (20 gamerscore pont megszerzése) –Gyógyíts meg egy Pinatát Chewnicorn gyógyító erejével

Cluckles Hatches Egg (20 gamerscore pont megszerzése) – Költs ki egy tojást a Cluckle használatával
Cocoadile Tears (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a bónuszt amiért megnőttek a növényeid a Cocoadile használatával
Collector (20 gamerscore pont megszerzése) – Legyen 5 állandó fajod
Crowla Delay (20 gamerscore pont megszerzése) – Űzz el sikeresen egy Dastardost a Crowla segítségével
Diggerling (20 gamerscore pont megszerzése) – Alkalmazz egy ásót
Evolver (20 gamerscore pont megszerzése) – Fejlődjön ki két faj
Garden Value (20 gamerscore pont megszerzése) – A kert 25,000 csokiérmét ér
Garden Value Master (20 gamerscore pont megszerzése) – A kert 100,000 csokiérmét ér
Gatherling (20 gamerscore pont megszerzése) – Alkalmazz egy kertészt
Generosity (20 gamerscore pont megszerzése) – Változtasd a koldust kereskedővé
Green Fingers (20 gamerscore pont megszerzése) – Nevelj fel 5 növényt
Harvester (20 gamerscore pont megszerzése) – Vegyél át terméket Buzzlegumtól, Moozipantól vagy Goobaa-tól
Helper Name Caller (20 gamerscore pont megszerzése) – Nevezz el egy segítőt
Horticulturist (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg a bónuszt 5 növény felnevelésért Label Designer (20 gamerscore pont megszerzése) – Csinálj egy szokásos címkét
Land Owner (20 gamerscore pont megszerzése) – Növeld a kerted méretét
Longevity (20 gamerscore pont megszerzése) – Játssz a játékkal 10 órát (valós időben)
Longevity Master (20 gamerscore pont megszerzése) – Játssz a játékkal 10 órát (valós időben)
Macaracoon Gift (20 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy románcot a Macaracoonnál
Mallowolf Howl (20 gamerscore pont megszerzése) – Használd a Mallowolfot, hogy elijeszd a Ruffianokat
Master Challenger (20 gamerscore pont megszerzése) – Hajts végre 20 Factory kérelmet
Master Collector (20 gamerscore pont megszerzése) – Legyen 50 állandó fajod
Master Evolver (20 gamerscore pont megszerzése) – Fejlődjön ki 8 faj
Master Green Fingers (20 gamerscore pont megszerzése) – Nevelj fel 25 növényt
Master Horticulturist (20 gamerscore pont megszerzése) – Bónusz 25 növény növekedéséért
Master Land Owner (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a kerted maximum méretét
Master Romancer (20 gamerscore pont megszerzése) – Válj 20 faj Master Romancere
Master Sour Tower (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg a Tower of Sourrot 6-szor
Master Talent (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd el az 50-es szintet
Pigxie Prize (20 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy Cross romantikát egy Swanana és egy Rashberry között
Piñata Name Caller (20 gamerscore pont megszerzése) – Nevezz el egy Pinatát
Piñata Value (20 gamerscore pont megszerzése) – Egy Pinatád érjen 5,000 csokiérmét
Piñata Value Master (20 gamerscore pont megszerzése) – Egy Pinatád érjen 10,000 csokiérmét
Romancer (20 gamerscore pont megszerzése) – Válj 5 faj után Master Romancerré
Sherbat Dance (20 gamerscore pont megszerzése) –Kergesd el Dastardos-t a Sherbattal
Shovel Strength (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg az összes ásóerő upgrade-et
Sour Tower (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg a Tower of Sourt kétszer
Sprinkling (20 gamerscore pont megszerzése) – Alkalmazz egy Sprinklinget
Super Shovel (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg az összes fokozott ásó upgrade-et
Taffly Fertilizer (20 gamerscore pont megszerzése) – Csinálj trágyát Taffly-val
Talent (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a 10-es szintet
Variants (20 gamerscore pont megszerzése) – Csinálj 5 különböző Pinatát
Variants Master (20 gamerscore pont megszerzése) – Csinálj 20 különböző Pinatát
Watchling (20 gamerscore pont megszerzése) – Alkalmazz egy figyelőt
Watering Can Do (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg az összes öntöző kanna upgrade-et
Wealth Master (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 100,000 csokiérmét
Wealthy (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 25,000 csokiérmét
Weedling (20 gamerscore pont megszerzése) – Alkalmazz egy gyomlálót

WIK: THE FABLE OF SOULS

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Acrobatic Apprentice (15 gamerscore pont megszerzése) – „latch", szívás, köpés és „latch" ebben a sorrendben
Acrobatic Master (20 gamerscore pont megszerzése) – „loop", elenged, „loop", elenged és „loop" így ebben a sorrendben
Challenge Apprentice (10 gamerscore pont megszerzése) – Fejezd be a 30%-át a Challenge módnak (34% vagy 36% körül fog megnyílni)
Challenge Master (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Challenge módot
Ghost Master Hero (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Challenge Ghost időt
Liberator of Caged Souls (25 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjtsd össze az összes ékkövet a sztorimódban, és teljesítsd a játékot
Loop Master (15 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 60 pontot a Loopnastics-on
Mouth Full of Bugs (15 gamerscore pont megszerzése) – Vegyél be összesen 500 bogarat (challenge és story mód egyaránt számít) – Wik szájába
Perfect Grub Hero (15 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg az összes Grubot 10 Story szinten
Story Apprentice (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Story Prologue szinteket
Story Master (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Story módot
String Looper (20 gamerscore pont megszerzése) – Hajts végre 3 Loopot Wikkel egyetlen lengéssel

X-MEN: THE OFFICIAL GAME

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Champion Iceman (70 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjtsd be az összes Sentinel Techet mint Iceman
Champion Nightcrawler (70 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjtsd be az összes Sentinel Techet mint Nightcrawler
Champion Wolverine (110 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjtsd be az összes Sentinel Techet mint Farkas
Danger Room Iceman (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a játék első felvonását
Danger Room Nightcrawler (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a játék második felvonását
Danger Room Wolverine (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a játék harmadik felvonását
Evolution Iceman (125 gamerscore pont megszerzése) – Iceman az összes létező upgrade-et elérte a mutációkkal
Evolution Nightcrawler (125 gamerscore pont megszerzése) – Nightcrawler az összes létező upgrade-et elérte a mutációkkal
Evolution Wolverine (120 gamerscore pont megszerzése) – Farkas az összes létező upgrade-et elérte a mutációkkal
Secret Identity Iceman (70 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjtsd be az összes Weapon X fájlt mint Iceman
Secret Identity Nightcrawler (80 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjtsd be az összes Weapon X fájlt mint Nightcrawler
Secret Identity Wolverine (110 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjtsd be az összes Weapon X fájlt mint Farkas
X-Men (50 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjts össze 950 achievement pontot (nem volt más ötletük?)
Xavier Institute Iceman (0 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a training küldetést, mint Iceman
Xavier Institute Nightcrawler (0 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a training küldetést, mint Nightcrawler
Xavier Institute Wolverine (0 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a training küldetést, mint Farkas

ZUMA DELUXE

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
24h (10 gamerscore pont megszerzése) – Játssz 24 órát a játékkal
Adventurer (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az Adventure módot
Chain 16 (10 gamerscore pont megszerzése) – Érj el 16 láncot zsinórban bármilyen szinten
Coin Collector (20 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjts össze 100 érmét a teljes játék során
Gap Finder (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 100 gapet az egész játék során
Popo Poyolli (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Popo Poyolli templomot
Quetzal Quatl (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Quetzal Quatl templomot
Score Champion (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 2,000,000 pontot Adventure módban
Secret shrine of Zuma (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Secret shrine of Zum templomot
Sharp Shooter (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd bármelyik szintet 5 vagy annál is kevesebb másodperc alatt
Son of Sun (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a Son of Sun rangot Gauntlet módban
Temple of Zukulkan (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Temple of Zukulkant

Krisz
rajkrisz@freemail.hu



METAL GEAR SOLID®
PORTABLE OPS


PLAYSTATION 3

576 KONZOL

ELŐFIZETÉS

20%-os előfizetői kedvezmény!

1 évre **6.999.-**

1/2 évre **3.799.-**

Előfizetni lehet:

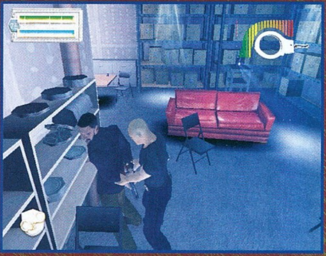
- személyesen: Comgame 576 Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112. (hétfő-péntek: 9.00 -16.00)
- postán befizetve: belföldi postautalványon (rózsaszín csekk) a Comgame 576 Kft. 1329 Budapest, Pf.: 24. címre (Kérlek nevedet/címedet pontosan és olvashatóan add meg, csak így tudjuk teljesíteni megrendelésedet!)

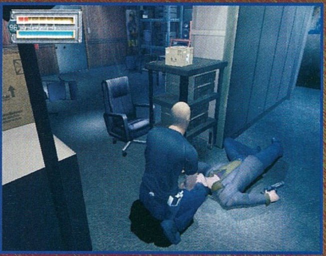
ajándék Előfizetőink választhatnak a 2001/2002/2005 teljes évfolyam között. (Amíg a készlet a tart.)

További információért hívd a 06 70 365 0385 telefonszámot (hétfő-péntek: 9.00 -16.00).

THE SHIELD





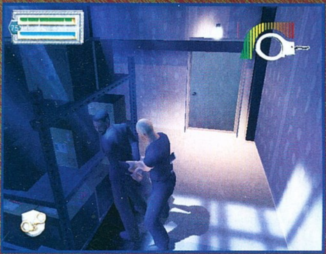


Kemény zsaruk. Kemény film, kemény történet és kemény jelenetek. Szeretem az ilyet, de nem a brutalitás miatt, hanem mert életszerű. Annyira életszerű, hogy a csatorna, amelyik itthon nyomja a sorozatot, általában éjjel 1 és 2 felé jelzi az időpontot. Ilyenkor már biztosan nincs fenn kiskorú, akire a szülői gondatlanság és nevelési analfabétizmus miatt rá lehetne fogni, hogy azért verte szét az iskolatársa fejével a szertári polcot, mivel megnézett pár epizód Shieldet, és kedvet kapott hozzá.

A filmek hely szerint azért elég távolra rakják a zsaruk működését, pontosabban Los Angeles egyik halmozottan hátrányos területére, Farmington városába. Ide érkezik a főnök, David Acaveda kapitány, és megrökönyödésére nem az utcai drogosok és egyéb köztörvényesek jelentik az egyedüli bajt, hanem egy csapat rendőr is, élükön a pro- és antigonista főhőssel, Vic Mackey-vel. Vic tudjátok, az a tipikus kettős alak, akire általában ráillik a korrupt zsaru személyiség profilja. A speciális erők egységének vezetőjeként ugyanis igen gyakran lehetősége adódik a saját eszközeivel harcolni a rosszfiúk ellen, ami még mondjuk nem akkora baj, és az ember elégedetten dörzsöli a tenyerét, amikor félholtra ver egy erősködő bűnözőt, aki rosszul mérte fel a táplálkozási láncban elfoglalt helyét. Ugyanúgy jóleső érzés, ha likvidálja ezen elemeket, hiszen hulljon a férgese, ne egyék az adófizetők pénzén a kenyeret a börtönben, miközben nézik a cellájukba telepített színes TV-t, vagy internetezgetnek a könyvtárban. Vicnek fontos a családja is, valamint sosem azonosul olyan dolgokkal, amik ártatlanoknak okoznak bajt, mivel a bűn ellen harcol alapvetően. A kommandója elég hatékony, bár a kapitánynak szálka a szemében, és legszívesebben felszámolná a csoportot. Hiszen mi van akkor, ha a kopasz hős hamis bizonyítékot kreálva intéz el valakit, aki az útjába került? Vagy éppen az elkobzott cuccal a saját nyugdíjalapját tuningolja fel kissé, ami akár lehet pár zacsi drog áruba bocsátása útján szerzett lóvé is? Felmerülhet-e a gyanú, hogy ő voltaképpen csak egy rendőrségen belül működő bűnszervezetet vezet, és a konkurenciát iktatja ki a zavaró tényezők közül? Szóval, mondom én, hogy kellemes kis sorozat ez. Sőt, az operatőröket is megizzasztja, mivel az esetek többségében kézi kamerával dolgoznak, aminek folyton változtatják a helyzetét, himbálják, és a zoommal is elég dinamikusan variálnak. Ettől a képek egyediek, és nem hagyják bepunnyadni az ember idegrendszerét a fotelbe, mivel állandóan stimulálják az agyat, hogy figyeljen oda, mi is történik éppen. Vic amúgy teljesen jól kitalált figura, és éppúgy alapköve a történetnek, mint egy Dzsekbauer a 24-ben vagy Tony a Maffiózókban.

Gyenge megvalósítás, nulla ötlet, középszerű grafika és unalmas játékmenet. Ez a **Shield** game. Nem szeretem az ilyet, de azért toltam jó darabig, hogy felfedezzek némi pozitívumot is, és ne kelljen egy ilyen jó kis filmfeldolgozására pocsék osztályzatokat adnom. Nem mondom, hogy sikerült, mert nem sikerült. A game egy kis filmbeli jelenetekből összeollózott intróval indít, és három nehézségi fok szerint nyomhatják a profik vagy Pityke őrmester lelkületűek. A filmhez illően itt is az első cselekmények közben kapjuk meg a stáblistát, és ez még tetszett is. Az alap történet szerint a csapat fülest kap, hogy automata fegyverek kerültek két gang kezébe, akik valószínűleg nem szobadíszként fogják ezeket hasznosítani. Az első helyszín egy lakás, ahol még nem tűnik fel a játék kissé egyszerű környezet kezelése, hiszen egy ilyen helyen a falakon és felborogatható bútorokon kívül nem sok minden található. Ám ez nem csüggesztett el, mivel hódolhattam Vic gyűjtögető életmódjának, és módszeresen átkutattam azon helyeket, ahol a játék







ilyen lehetőséget jelzett. Ez elég jól használható dolog, mivel ha valahol valamit csinálhatunk, azt kijelzi egy ikon azon a gombon, amivel megtehetjük. Például a kutatás a Négyzet lenyomásával kezdődik, és egy kis mini játékot takar, amiben a változó nagyságú kurzort navigálva játszhatunk hideg – meleg keresést, vagyis minél kisebb a kör, annál közelebb vagyunk a dologhoz. Sajnos nem a kutatandó területet látjuk ilyenkor, hanem egy jelvényt, és ebben történik az eksön. Ha gyorsak voltunk, akkor kapunk drogot vagy lóvét, ha kevésbé, akkor meg tárat a fegyverünkhöz (elég csóró lehet az őrs, ha még ammóra sem telik nekik, és úgy kell összelopkodnunk). Keresgélni általában minden helyszínen lehet mindenféle dologban, akár a klotyóban is, ahonnan nem sokkal előtte állt fel egy hasmenéses gengszter, de néha a felelőtlen drogosok és egyéb bűnöző elemek hanyagul az asztalon hagyják az anyagot vagy egy köteg pénzt, amit ugyanilyen nyugodt szívvel eltehetünk. Vic figuráját ellátták egyébiránt sunyiskodós képességekkel is, vagyis képes a fal mellett odalapulva közlekedni, és a sarkon kilesni. Néha ilyenkor az árnyéka hajlamos megelőzi, és a falon áthatolva teljes leképzést nyújtva pompázni, de a mesterséges bűnözők szerencsére hülyék, és nem asszociálnak erről egy esetlegesen fal mögött lapuló alakra. Ha azonban a tereptárgy alacsony, akkor rendőrünk leguggol, és úgy próbál észrevétlen maradni, ami elég érdekes egy asztal mögött, vagy egy olyan ágy fedezékében kushadva, aminek a tetején kilóg a kopasz feje. Elbújt helyzetből lehet lövöldözni is, méghozzá kényelmesen, mivel a célkereszt aktív marad akkor is, ha Vic pont az ellenkező irányba néz. Ám ez nem mindig hatásos, mert volt egy olyan rész, ahol a társamat kellett volna megvédelmeznem, aki igen bátran elkezdett üldözni egy gengsztert, aki persze hívta a haverjait is. Ezen a szekción olyan húsz alkalommal haltam meg Shane-nel felváltva az idióta hősködése és az elbújási rendszer folyamatos bugzása miatt, mivel vagy elbújt Vic és nem lőtt, vagy lövés után nem guggolt vissza a fal mögé, és bambán nézte az ellenséget.

Na, de ne szaladjunk előre ennyire, mert éppen hazajött tulaj, és szemtelenül azt mondja, hogy tartóztassam le nyugodtan, mivel úgyis lenne pár kérdése a kapitányhoz a tőle általunk ellopott pénzzel kapcsolatban. A reakciónk arra jó, hogy megmutassa, miként megy fel Vic heat-mérője a jelvényen, ami ha eléri a maximumot, Acevada azonnal felfüggeszti. Ezt úgy tudjuk a leghamarabb elérni, ha mondjuk öncélúan lelövünk valakit, nem önvédelemből. Most is így tettem, és az ember pimaszságát egy tiszta fejlövéssel jutalmaztam, majd némi hamis bizonyítékot is kreáltam mellé, hogy ő akart rám lőni. Így leírva még jó is lenne, mivel az emberek szívesen játszanak a rossz oldalon, de mint említettem, a játék igen fix útvonalra szorítja rá az amúgy kreatív és GTA-ban járókelőket baseball ütővel csapkodni szerető potenciális sorozatgyilkos gamereket, így pár érdekes esettől eltekintve nincs ilyenre alkalmunk. Ilyen érdekes eset volt az is, amikor szintén tömeglövöldözésbe csöppentem, és nem vettem észre, hogy a távoli, 5 pixel magas alakok nem mindegyike visel fegyvert, a golyó meg ugye nem válogat.

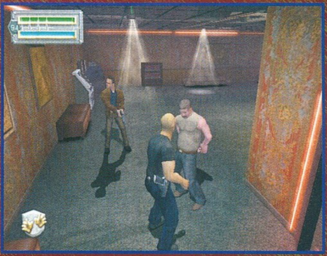
Na, de térjünk vissza békésebb körülmények közé, ami jelen esetben az őrsöt jelöli. Eme hely meglepően jól át lett emelve a filmből, pláne ahhoz képest, hogy alig csinálhatunk valamit. Zokogva sírok a régi Sierra kalandjátékokért, és elborzadok, hogy legutoljára a két Siberiától ájuldoztak egyesek, ami elég nevetséges például a Gabriel Knight sorozat mellett (1993, 1995, 1999). Könnyeimet felszárogatva azért nézzünk körül az épületben. A legjobb hely a pihenőszoba, ahol kis szekrénykénkbe eltehetjük a kis nyugdíjunkat kiegészítő kis zacsikat, amiknek két értékét is megvizsgálhatjuk itt vagy a leltár képernyőnkön. Az első az az utcai érték, ami egyenlő azzal, amivel kiegészíti nyugdíjkánkat (retirement fund), a második pedig az, hogy mennyivel csökkenti a kapitány ellenszenvét irántunk, ha leadjuk a bizonyítékok közé, amivel csökken a heat mérőnk is. Elvileg beszélhetünk mindenkivel, de értelme nincs az egyszavas reakcióknak, mert ugye minek bonyolítsanak túl egy játékot, amikor így is ugyanannyi pénzt kapnak érte a készítők. A bizonyíték raktár lent van a ketrec mellett, ahol a rossz bácsik várakoznak az előzetesben. Velük is lehetett kommunikálni, de mikor Vic megjegyezte egyiküknek, hogy este már popó darts-ozni fog a többiekkel a cellában, gyorsan továbbálltam, nem is próbálva meg értelmezni eme hasonlatot. Innen mehettem lopakodni, ahol egy parkoló mellett sunnyogva figyelhettem meg, hogy két bandatag spontán veszekszik, érvelésként egymásra lövöldözve és ütlegelve a másikat. Majd egy házba jutottam, ahol megint csak lopakodni kellett, miközben egy kemény legény a klotyón jajongott (erről már írtam fentebb). Itt fel kellett függesztenem egy kis időre a kutatásomat, mivel a nagyképernyős tévében két bikinis csaj simogatta egymást, és végre nem valami poligon nőstények voltak, hanem rendes, bedigitalizált szexfilm részlet! Sajnos igen hamar elölről kezdte mutatni, de végre egy jó ötletet láthattam, mert ugye mondanom sem kell, hogy szigorúan játékteszt szempontból vizsgáltam meg a dolgot. **(Aha. Martin :)** Itt végre verekedhettem is, sőt, ez kötelező volt, mivel az alanyt megragadva (és néha benyomva neki egyet ha ficánkolt) a fejével szétverhettem a házat. Ám a cél a híres főzőlap általi arcpirítás volt, amiből az intro videó is szolgáltatott már képi anyagot. Itt egy kis reflexjáték keretein belül kellett a fickó fejét az izzó laphoz nyomkodni, bár Vic inkább a készítők arcát nyomkodhatta volna oda, hogy ilyen ócska lett a róla szóló játék. Ezt követően a bizonyítékként becsempészett két heroin tégla ellopott felét kellett megtalálni egy házkutatás során, mielőtt gülü szemű kolléganőnk a helyszínre ér, és ami időre ment. Ez nem is lett volna baj, ha nem állok le nézni a polcra helyezett TV-ben futó lightpornót, ami a már említett csajok felhasználásával készült szintén.

Szóval, a game egyetlen erénye az eredeti szinkron, és hogy Vic hasonlít önmagára, ami sajnos a többiekről csak nagy vonalakban mondható el. A környezet és a grafika pedig 4 éve még jónak számított volna talán, de most csupán közepest adok rá, annak ellenére, hogy pár fényforrás (redőny, autólámpa) előtt elhaladva a rendőr dinamikus árnyékot vet. A Shield szeretők esetleg próbálják ki, de ne mint játékot, hanem inkább mint egy újabb, de intereaktív epizódot. Így talán szórakoztató lesz nekik is rövidtávon. Én viszont varjat emulálok, és azt mondom, kár érte, bizony, nagy kár.

Dzson Mackey

MARTIN BELESZÓL!

Mielőtt egy okostojás megkérdezné, miért kapott a game 2 oldalt: azért, mert nagyon szeretjük a Shield sorozatot, és mesélni akartunk róla azoknak, akik még nem ismerik...





THE SHIELD

ASPYR
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1 játékos

memóriakártya 8 mb (63 kb)

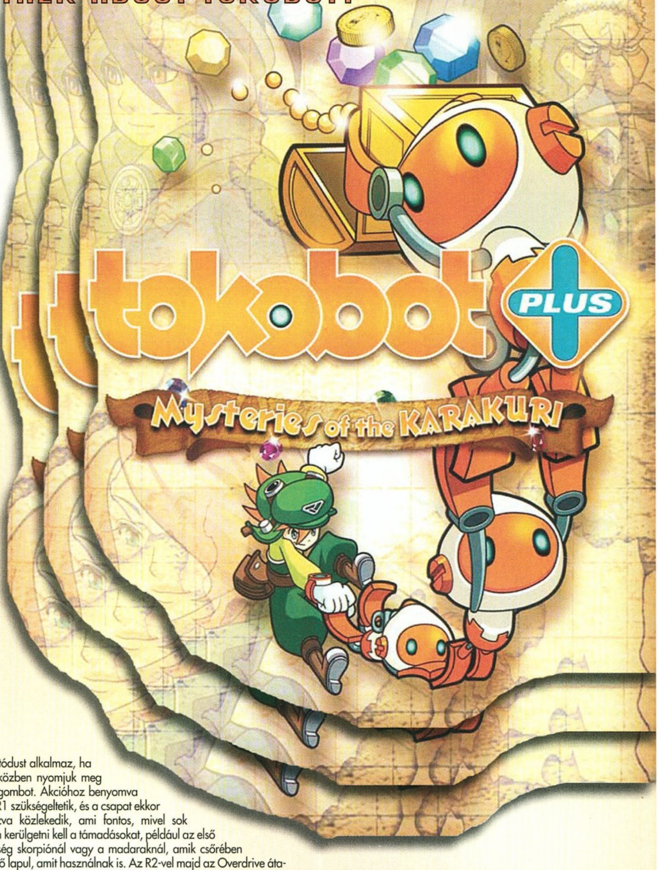
✔ sexual themes, strong language, blood, drug reference, intense violence, partial nudity
X középszerű tálalásban

4 pont

TALK ABOUT TOKOBOT!







Jópofa ez a **Tokobot** dolog. Már találkozhattunk vele PSP-n is, ám most nagygépen is lehetőségünk van manipulálni a kis jószágokat.

Az alaptörténet szerint a Moritari nevű világban egy ősi civilizáció igen aktívan használt mindenféle automata szerkezeteket, és erejüket, valamint a harmóniáját a természettel egy Örökkévaló gépezet szolgáltatta. Ám ahogy az már lenni szokott, a dolgok rossza fordultak, és eme nép gyorsan a feledés homályába veszett. Sok-sok évvel később egy új korszak virradt, ami egy új civilizációt termelt ki magából, akik viszont szívesen kutatták és hasznosították az ősök gépezeteit, technológiáit. Kutatóközpontokat hoztak létre, amik feladata kifejezetten eme dolgok utáni vájkálás volt, és egy ilyenbe tartozik hősünk, Bolt is. ő találta meg a Tokobotokat, és neki engedelmeskednek. Szám szerint hatan vannak, ám mint tudjuk, a teljes létszámuk nyolc, de a többi legyen a játékos feladata...

(Érdekesség, hogy a Karakuri robotokként is ismert szerkezetek valós alapokra épülnek. A karakuri ningyo-k ugyanis japánban elterjedt automata szerkezetek voltak a 18. és 19. század között, amik játékra, színházakba, vagy teaszervírozásra voltak alkalmasak.)

Eme játék viszont arra alkalmas, hogy kis mechanikus barátainkkal különféle helyszíneken átverekedve magunkat miénk legyen a dicsőség és a Treasure Master cím. Beállítani valónk nem sok akad, csak 60Hz-esre (és ezzel gyorsabbra, teljes képernyősre) kapcsolhatjuk a megjelenítést. A bevezető és a további átvezetések is állóképekre épülnek, amik vagy beszélnek hozzánk, vagy csak kiírást kapunk az aktuális mondanivalójukról. Bázisunk Canevood laborja, ahova a küldetések végén visszatérünk, de bármelyik save pontnál is lehetőség van ide visszajönni. Itt többféle dolgot tehetünk. A *Headquarters*-nél dumálhatunk a többiekkel, bár ne várjunk el hosszú dialógusokat tőlük. A *Sources* az összegyűjtögetett kincsekről és az eddig megismert ellenségekről tárol információkat. Használható támadási formuláinkról, overdrive módokról ad felvilágosítást a *Storage House*. Egy kis boltot működtet Dr. Viola az *Analysis Room*-ban, aki a begyűjtögetett kincseinkkel seftel, amikért pénzt kapunk, és le is vásárolhatjuk ugyanitt például Time Attack módra, életerőcsík növelő cuccra, és egyszer használható feltámasztó italra. Időnk nagy részét azonban a trükkös továbbjutási helyekkel és ellenséges automatákkal rendelkező romok között fogjuk tölteni.

Tokobotjaink harci képességeit szerencsére könnyű vezérelni, mivel három gomb jelöli a formációkat, amiket az R1-el aktiválhatunk. Alapvetően három ilyen van, az egy vonalban, mögöttünk felsorakozó (Négyzet), az ugyancsak egy vonalban, de kétoldalt mellettünk lévő (Háromszög) és a kör alakú felállás, ahol a botok körbeveszik Boltot (Kör). Az elsővel ostorcsapás-szerű támadást eszközölhetünk, a másodikkal pörgünk, mint a propeller, a harmadik pedig ráugrásos metódust alkalmaz, ha ugrás közben nyomjuk meg a Kör gombot. Akcióhoz benyomva tartott R1 szükségeltetik, és a csapat ekkor oldalazva közlekedik, ami fontos, mivel sok esetben kerülgetni kell a támadásokat, például az első főellenség skorpiónál vagy a madaraknál, amik csőrében ágyúcső lapul, amit használnak is. Az R2-vel majd az Overdrive átalakulásokat indíthatjuk el, ám ebből kevés van, és kezdetben nem is rendelkeznek a gépeink ilyen képességgel, mivel a bossok kicsinálása után kapunk ilyeneket. A különböző támadási formák főleg a különféle ellenségekhez kellenek. Van sima tojás alakú robot, amit csak egyszer kell megcsapni, ez még nem gond, de később már figyelni kell a szerkezetek gyenge pontjaira! Az oldalt tüskés robotot a fejére ugorva kell elintézni, a punktaréjosat pedig oldalról, pörgős attackkal. De lesznek olyanok is, akik leverésük után átalakulnak, mint az oszlopforma, oldalából ágyúzó, majd lépegetős, kezeit propellerként használó, lerohanós konfiguráció.

De a védelmi egységek mellett elég időt fogunk a továbbjutással is tölteni. Főleg a titkos helyek felkutatásával, amik ráadásul tele vannak mindenféle csapdákkal, hogy ne legyen könnyű dolgunk. Általában utunkat robotjaink mágnesezhetőségén alapuló ötletek segítik. Vannak ugyanis ilyen kocka alakzatokból álló mágnescsíkok, amiket ha eltalálunk, akkor a Tokobotok egymáshoz ragadva létrát vagy átjárót képeznek nekünk. Kapcsolókat is működtethetünk, amikre ráugorva vagy ostorcsapással megütve kapcsolunk be áramforrásokat, lifteket, vagy pörgésünkkel fogaskerekeket forgathatunk el. Ez is nehezedik persze majd, mert már a második romnál van olyan, hogy egy kapcsolóval feljön egy padlórész, de csak bizonyos ideig marad ott, ami alatt két további, majd még újabb kapcsolókat kell bekapcsolnunk, közben figyelve az időre és az ágyúcsőrű madarakra. Sőt, mozgathatunk is objektumokat az L1-el, ami az univerzális action gombunk, és a használatát általában kiírja a játék.

Nekem tetszett ez a robotosdi, aranyos meg minden, főleg a fiatalabb korosztálynak való grafikai elemekkel. Könnyű vele játszani is, ám tipikus japán tervezés, így aki nem kedveli a mangavilág ábrázolásmódjait, az inkább keressen mást.

Dzsonobot



MARTIN BELESZÓL!

Aranyos, kedves, szórakoztató logikai játék. Valószínűleg senkit sem fog érdekelni annyira, hogy pénzt is adjon érte. Ez a logikai programok sorsa...

TOKOBOT PLUS: MYSTERIES OF THE KARAKURI

TECMO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

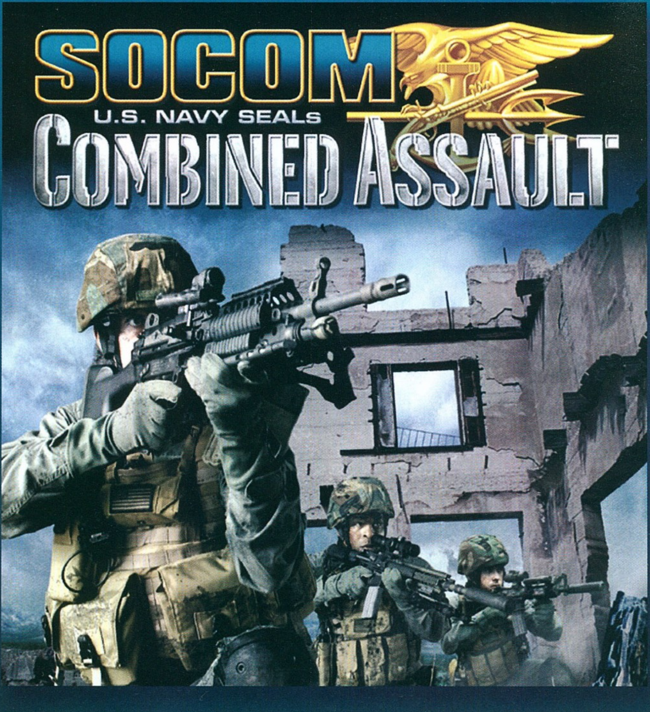
1 játékos
memóriakártya 8 mb (110 kb)

✔ jól kezelhető, fiataloknak való, végre nem csak harcolni kell
X nem túl mély történet

6.5 pont







A játéksorozatoknak az a legnagyobb bajuk, hogy egy kijelölt pályán haladnak. Ennek az a veszélye, hogy vagy megunják a játékosok a minimális módosításokkal kiadott új részeket, vagy ha változtatnak a lényegen, akkor elvesztik a hardcore rajongói rétegüket. Változtatni viszont kell, mert azért ugyanazt nehéz, sőt, szemétség többször belenyomni a vásárlók szatyrába…

Emlékszem, a Socom is igen kellemes játékként mutatkozott be, és szerintem többet is adott nekünk, mint a tomklenszi féle gosztrekonok. Először csak kommandóztunk, majd kaptunk járműveket is, hálózati játékmódokat, ám most sajnos picit megtorpant a dolog. Ugyanis csupán az első küldetés kötött, a többi viszonylag szabadon választható, vagyis mi döntjük el, hogy éppen hova megyünk bevetésre. Ebből az következik, hogy a sztori nem túl mély, hanem inkább PSP-n megszokott forma, tehát ha van időnk és kedvünk, lenyomunk egy missziót a sok közül. Sajnos ez a tendencia általában megfigyelhető az ilyen lövöldözős-katonás dolgokban, mivel úgy gondolják, majd a netplay elviszi a hátán a dolgot. Ott összejönnek a játékosok, és majd leöldösik egymást vagy kooperálnak, és jól ellesznek mélyebb történeti szál nélkül is. Én elismerem a netes lehetőség előnyeit, de amikor a single mód rovására megy, az már baj. Tisztában vagyok vele, hogy egy normálisan gondolkodó és cselekvő AI csapatot nagyon nehéz leprogramozni, és talán tényleg nem éri meg ebben az elsivárosodó, igénytelen játékosok generációját felnevelő modern világban. Na jó, nem fogom ezt újra kielemezni, csak dühít a dolog…

A Socom ezen része egy Adjikisztán nevű helyen kezd, ahol egy ügynök kiszabadítása közben az ellenség ügyesen lelövi a helikoptert, és minket küldenek a roncs felrobbantására, mert ugye nem adunk át másoknak technológiát még véletlenül sem (tiszta Star Trek Voyager). Mellékesen a túlélőket is fel kell kutatnunk, szóval azért van némi mentőakció is a dologban. A csapatparancsokról és egyéb irányítási lehetőségekről most nem regélek, mert van kiváló betanító mód, ahol a sima mozgástól kezdve a team utasításokig minden megtanulható, bár az alapok változatlanok maradtak. Szerencsére kis suta társunkat is külön vezérelhetjük, és nincs az ülepünkbe nőve, mint az első részekben, ahol a legváltozatosabb helyzetekben tudott bennünket akadályozni. Mondjuk kisebb hiányosságok még akadnak csapatunknál, például képtelenek néha felmászni bizonyos helyekre, vagy bambán néznek, miközben távolról lövi őket egy apró pont, mert valahogy az ellenség szeme mindent jobban lát. (Szerencsére azonban a sólyomszeműek is buták, mert egyszer lelőttem egy fickót, mire a mellette álló megfordult és nézett egy falat, hogy honnan kapták le a haverját.) Amúgy összességében nem olyan rossz a mesterséges értelem, csak a legnehezebb fokozatban készüljünk fel némi idegeskedésre, és arra, hogy külön kell nekik szólni azért, hogy menjenek már messzebb amikor robbanószert rakunk fel valamire, 5 másodperces detonátorral. A küldetések előtt viszont még mindig kimerítő és bőséges anyaggal látnak el bennünket, taktikai térképpel, háttér-információkkal, adatokkal a várható ellenállásról, szóval megértem, hogy a game hivatalos reklámja a SOCOM erőknek. Bevetés közben is lekérhetjük az elsődleges és másodlagos célokat, tanulmányozhatjuk haladási útvonalunkat, szóval megvan minden, ami eddig is megvolt.

Sajnos érződik a gépen, hogy picit szenved, és nem is értem az okát, hiszen pl. egy CoD3-ban jóval több embert kell lekezelni, és oké, hogy az akadozik, ha kell, ha nem, de 4 katona és maximum 4-5 ellenség leképzésének nem szabadna ekkora erőforrást igényelnie. A hangulatban szerencsére nem esik kár, pláne, ha headsettel nyomulunk. A HQ kedves, de határozott női operátora, a parancsnok utasításai vagy társaink megjegyzései csak az egyik része ennek, természetesen neten a haverokkal tudunk kétirányú kommunikációt végezni. Igen fura, hogy sérült társunk olyan hangokat ad ki magából, mintha a klotyón erőlködne, igaz, még nem hallottam valódi sérült kommandóst szenvedni, és lehet, hogy tényleg ilyen a hangja… A fegyverek zaja is jó, a visszalökést pedig élvezzük ki, ameddig lehet, mert lövöldözős játékokban valóban hiányozni fog a PS3 6axis irányítók rezgő képessége (köszönjük, Immersion-Microsoft szövetség). A grafika mint említettem nem az a folyamatosan és villámgyorsan leképző fajta, de szép, kiváló fény-árnyék hatásokkal megvalósított, nagyfelbontású, részletesen lemodellezett. A mai kornak megfelelően szélesvásznú és progresszív képet is biztosít, vagyis nyugodtan adok rá jó osztályzatot. Harcolunk hóesésben, nappal, éjjel, nyílt terepen és zárt barlangokban vagy épületekben egyaránt. A pályák igen nagyok, különösen a speciálisan netes mókára készült térképek, ahol érdekes időtöltés amikor pár ember keresi egymást Elimination módban. Sőt, adatainkat átvihetjük PSP-re is, ha van Fireteam Bravo 2 UMD korongunk.

Szóval, jóleső érzés, hogy szoniék nem nyomták át a projekteket az új gépükre, csak hogy rákényszerítsék az embereket a megvásárlására, hanem a PS2-re is jönnek még igen nívós alkotások jó darabig.

Dzson Jester



MARTIN BELESZÓL!

Az egyik utolsó valóban nívós PS2 játék. Rövidesen itt a vége, fuss el véle, beköszönt a PS3 korszak. Kedves PS2, gondolkoztál már azon, kik mennénk el a temetésedre? Megnyugodhatsz, állati sokan lennénk ott! Boldog vagyok, hogy megismertelek.

(nagy hal ugrik, és lenyeli a virágokkal feldíszített fekete masinát)

SOCOM U.S. NAVY SEALS: COMBINED ASSAULT

SONY
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

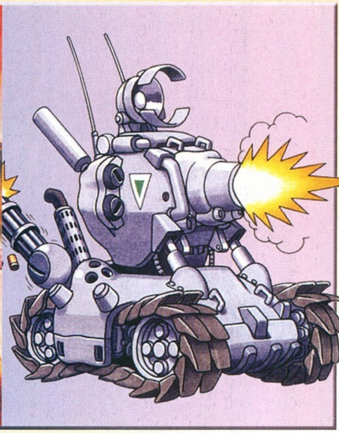
1 játékos (online 32),
memóriakártya 8 mb (500 kb)

✔ megtartotta az eddigi socomok színvonalát
X de nem is tett hozzá túl sokat

8 pont

DIMENZIÓUGRÁS













Mivel a túloldalon a Metal Slug 6 tesztben már tartottam egy kis történelemórát, ettől most tekintsünk el, és fókuszáljunk inkább arra a Metal Slugra, ami szakítva a 10 éves tradícióval, kilépett a második dimenzióból, poligonokra cserélte sprite-jait, és elindult, hogy meghódítsa a teret.

A **Metal Slug 3D** nem mai anyag, hiszen már tavaly ősszel a boltok polcain pihizett – igaz csak a felkelő nap országában, de mivel az amerikai, neadjisten az európai verzió csak nem akar megérkezni, a Mártinnal úgy gondoltuk megér egy misét a japáni verzió is, főleg hogy hasonlatosan a Metal Slug 6-hoz, ez is szinte végig angol nyelven kommunikál. (Egyébként a game eredeti neve simán csak Metal Slug – ami egyfajta tisztelgés a klasszikus – tavaly tizedik életévét betöltött első része előtt, a 3D-t csak a játékostársadalom ragasztotta rá – igaz villámgyorsan…)

A Metal Slug 3D az első epizód a sorozatban, ahol renderelt videó átvezetőket láthatunk, nem is kis számban, és igen jó minőségben. A történetben ismét csak Morden Generális lesz a nagy ellenfelünk, néhány kifejezetten ehhez a részhez tervezett csatlóssal, és persze az elmaradhatatlan klasszikus Morden katonákkal egyetemben. Egyébként nem kell megijedni, ennél azért jóval változatosabb a játék, hiszen nagyjából huszonöt különféle ellenfélfajtával futhatunk össze a gémben, és ebbe most nem számoltam bele a pálya végi főellenfeleket.

A játékban négy játszható karakter van (a klasszikus kvartett: Marco, Eri, Tarma, Fio), de kezdéskor még csak Marco választható, a többieket szép sorba a pályák teljesítésével kell megnyitni. Minden figurával egyébként tíz plusz egy küldetést kell végigjátszanunk, és bár a pályák nagy része ugyanaz – karakterenként változhatnak bizonyos részeik, és a sztori legvégére is csak úgy tehetünk pontot, ha mindenkivel kipörgetjük a sztorit. Egyébként ahhoz képest, hogy egy lövöldözős anyagról van szó, egész ütős kis történetet agyaltak ki a fejlesztők – sok átvezető jelenettel –, és főleg a vége felé meglepően brutális és látványos jelentetekkel (a legutolsó főellenség pl.: engem nagyon a klasszikus Parasite Eve-re emlékeztetett, mind a zene, mind pedig a környezet tekintetében).

A klasszikus (ez a kedvenc szavam ebben a cikkben) 2D-s lövölde harmadik dimenzióba való átültetése meglehetősen jól sikerült, kinézetében, irányításában, és hangulatában is hozza a régi részektől megszokott minőséget. Nagyon jó ötlet, hogy nem próbáltak meg az ultrarealisztikus grafikai megjelenítés irányába elmenni, ezek a nagyfejű torz „úgy futok, mint aki épp besz*rni készül" mozgású karakterek elképesztően jól illenek a Metal Slug univerzumba – a legtöbb animációt pedig egy-az egyben átültették a kétdés részekből, még a tankok is ugyanazzal a „hajlékony" lánctalpakkal rugaszkodnak el a földtől, mint a korábbi részekben. Örvendetes tény, hogy végre magunk szabályozhatjuk meg a játék erősszakosságát és vérességét is. A pályák egyébként nem túl nagyok, viszont ismételten csak azt tudom mondani, hogy állítsátok a nehézségi szintet hard fokozatra, aztán gondolkodjatok el újra azon, hogy akarok-e nagyobb helyszíneket.

A változatosság gyönyörködtet… igaz ez a Metal Slug 3D-re is. A hagyományos pályákon túl ismét kell majd vadászgépet veszetnünk a sivatag felett, és ezúttal a víz alá is lemerülünk majd egy mini tengeralattjáró segítségével. Az MS3D kinézetével gond egy szál se – csak néha a kamerakezeléssel voltak problémáim, főleg a célzást illetően. A legtöbb hanghatást áthozták a régi részekből (van, amit pedig lecseréltek: ilyen például a klasszikus „Two Heavy Machine Gun" beszólás, amit most „Double Machine Gun"-ra módosítottak), a zenék viszont vadiújjak, és kifejezetten kellemesek.

A főellenségekről most viszont direkt nem fogok lelőni minden poént, hatalmas egész képernyőt betöltő, ezer helyről tüzelő gépmonstrumokról, és még hatalmasabb, letűnt civilizációkból visszamaradt szörnyekről képzelegjetek (néha még az épületek is megelevenednek), élvezetes nagy küzdelmek várnak rátok…

Újdonság, hogy végre az összes megszerzett fegyvert magunknál tarthatjuk: sniper rifle-től a rakétavetőig, a többféle gránátig. Szintén nagy újítás, hogy a karaktereink képesek a fejlődésre, ehhez a pályákon található „ nemesfém" tömböket kell begyűjteni, és különböző speckó tulajdonságaik is fejleszthetőek (akár még a maximum életerő is tuningolható).

Természetesen a járműhasználat sem maradhatott ki a game-ből, az össze klasszikus Slug megtalálható a játékban (aki nem tudná a slugok = a tankszerű járművek), a jó öreg Vehicle 001-es is itt virít újból, és örvendetes tény, hogy a járművek is tuningolhatóak (a laborban): ágyúkat és egyéb hasznos dolgokat aggathatunk rájuk, igaz ehhez a pályákon igencsak elrejtett CD-ket kel begyűjtenünk. A pályák végén értékelnek minket – és ettől függően a gép medálokkal jutalmaz.

Az irányítás az automata-célrásegítéssel (R1) egész baráti, de sajnos nem minden esetben működik kifogástalanul, a manuális célzás pedig igen körülményes, és szinte kivitelezhetetlen, ezért aztán – véleményem szerint – hanyagolni is fogjátok az ily módon használatos fegyvereket (mint pl.: a mesterlövész puskát).

Na foglaljuk össze, mit is tudunk a Metal Slug 3D témakörében. Az első 3D-s Metal Slug igen kellemes darab, elég hosszan tartó szórakozást nyújt a lövöldözős játékok szerelmeseinek, a rajongók pedig a hard nehézségi fokozatot fogják majd igazán értékelni. A game meglehetősen tartalmas, és a szavatosságára sem lehet panasz, hiszen majdnem ötven küldetést kell benne kipörgetni a végső győzelemhez, a későbbiekben pedig az MGS után szabadon lopakodós minijátékokat is aktiválhatunk majd. Grafikailag korrekt a cucc, hangulatában pedig az elvárásoknak megfelelően teljesít, sok hasznos újítást eszközöltek a készítők (tuningolható járművek, és karakterek, összes fegyver magunknál tartása) – csak az irányításnál, jobban mondva a célzásnál, és a kamerakezelésnél lóg ki a lóláb.

Nem azt mondom persze, hogy ezentúl az összes Metal Slug epizód legyen 3D-s, mert azért az igazi elkötelezett rajongók még mindig inkább a 2D-s klasszikus részekre esküsznek, de ha a cég ügyesen machinál, és párhuzamosan futatja mindkét sorozatot (már ha egyáltalán sorozat lesz a 3Ds részből), akkor nem csak a régi rajongókat tölti majd el elégedettség, hanem esetlegesen megnyílik a Metal Slug előtt annak a lehetősége is, hogy ne csak harcdore réteghez, hanem egy jóval szélesebb körhöz is eljusson, vagy mi…

Csipi M Lee
csipimlee@citromail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Ha az előbb azt mondtam, éljen, hogy visszatért a Metal Slug a gyökereihez, most azt mondom, éljen, hogy ilyen szintű, már-már hihetetlenül eltalált újításokat tudtak kitalálni a háromdés epizódhoz! Ez kérem színtiszta élvezet! Ha eddig azért vakaróztál, mert nem bírta a gyomrod a kétdés sprite-okat, most már sem semmi sem gátol meg abban, hogy te is háborúba indulhass… immáron térben! Kötelező vétel.

METAL SLUG (3D)

SNK PLAYMORE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 - 2 játékos
memóriakártya 8 mb

✔ korrekt 3d-s port
X célzás, kamerakezelés

8 pont

EGY MINDENKI ELLEN







A tavaly tízéves fennállását ünneplő Metal Slug sorozatról (1996-ban jött ki az első játéktermi őslelet) talán csak a legelvakultabb rajongók tudják, hogy a legelső, a klasszikus, a franchise-t teremtő Metal Slug még nem az SNK boszorkánykonyhájában látta meg a napvilágot, hanem Nazca születésén bújt elő a sötétből, majd csak valamivel később az SNK NeoGeo árkádrendszerére átportolt Metal Slug után kebelezte be az SNK a Nazca csapatát. Az SNK-nál az első játékot további három epizód (és két handheld port – Pocket Colorra, ha jól emlékszem) követte, majd a cég gyorsan csődbe is ment, így az ötödik epizódot már egy Koreai cég, a Mega Enterprises jelentette meg, hogy aztán hosszas huzavona után a MS jogok végül mégiscsak visszavándoroljanak az időközben újjáéledt és átkeresztelt SNK Playmore fiókjaiba – ergo a hatodik részt ismételten csak az SNK kutyaóljából dugta ki az orrát a napfényre. Nem tartozik szorosan a tárgyhoz, de azért a teljesség igénye nélkül emlékezzünk meg arról, hogy a rengeteg árkád átiraton kívül játszhattunk már Metal Slug játékkal Gameboy Advance-on, Playstationön, Saturnon, Xbox-on, és Playstation 2-ön is (nem is egy alkalommal), és hogy hamarosan érkezik majd PSP-re és Nintendo Wii-re is egy-egy nagyobbacska válogatás az elmúlt évek terméséből.

A **Metal Slug 6** egyelőre még csak japáni verzióban létezik, de mivel számtalan különféle lehetőség van az NTSC import játékok beszerzésére, így gondolom senkinek sem akadály, hogy rátegye a mohó kis mancsocskáját egy példányra, már amennyiben érdekli eme produktum. Egyébként a game javarészt angolul kommunikál, így ez sem lehet tovább visszatartó erő, irány tehát valamelyik netáruház!

Mivel a Metal Slug 5-öt (mint ahogy azt már említettem is) egy egészen új fejlesztőgárda követte el, eszközöltek néhány elég komoly újítást is a programban, ami annyira nem jött be a játékosoknak, ezért aztán az SNK a hatodik részben ismételten visszatért a jó öreg Morden Generális vezette „náci" hordákhoz. Hogy azért ennyire ne legyen egyszerű az életünk, csavartak egy kicsit a sztorin a fiúk, és ezúttal majd a gonosz földönkívüliekkel (nem is egy fajjal) is meggyűlik majd a bajunk. Egyébként csak érdekességként említem meg, hogy a stuff egyenes folytatás a harmadik résznek (néhány héttel utána játszódik), hiszen aki anno végigtolta az harmadik részt is, és legyőzte a final bosst, az láthatta milyen viszony is fűzi Morden Generálist és kicsiny csapatát a földönkívüliekhez…

Árkád játék, helyszínválasztás (csak a későbbiekben aktiválódik), képgaléria, és egy betanítós „iskola rész" fogad minket a menüben, ez utóbbit egyébként nem árt kihagyni, lévén hogy a játék ezen része teljesen japánul kommunikál, és majd az istennek sem fogsz tudni kikeveredni belőle, azt garantálom.

A hat választható szereplő közül négyen (Marco Rossi, Fio Germi, Eri Kasamoto, Tarma Roving) még a Metal Slug 2-ből lehet ismerős, de van két új, most debütáló figuránk is (Clark Steel, Ralph Jones), akik nem csak a King of Fighters sorozat oszlopos tagjai, de szerintem kevesen tudják csak, hogy anno a klasszikus (és istencsászár) Ikari Warriors-ban is szerepeltek már. A figurákról annyit kell tudni, hogy mint mindig most is nagyon eltérő tulajdonságokkal és speciális képességekkel rendelkeznek – egyébiránt némileg fegyverarzenáljuk is láthatóan különbözik (különösen a kézifegyverekre gondolok itt), ezért aztán egyenesen kötelező minden választható karakterrel végigtolni a gémet. Mindenki rendelkezik speciális támadással is (fel + R2), és néminemű a játék mellett eltöltött idő után jól észrevehetőn ki lehet szúrni a szippantyúk közti különbségeket (ki melyik fegyverrel bánik jól, ki jeleskedik a járművezetésben – ki mekkora sebzésre képes a különféle felszedett extrákkal stb.)





A játékban összesen öt rövidebb pálya található (az ötödik csak hard fokozaton válik elérhetővé) és a szokásos dzsungeles okosságon kívül hamar egy lerombolt japáni nagyvárosba találjuk magunkat, de megfordulunk majd a San Fransisco-i Golden Gate híd maradványain és egy csatornarendszerben is. Természetesen nem maradhatnak el a szokásos rabszabadítási akciók sem, és a játék hemzseg a mini és pálya végi boss ellenfelektől is. Ez utóbbiak közül akad majd jó néhány brutálisan ötletes figura. Apropó, ha még nem mondtam volna a hagyományos pályákon túl lesz majd egy rész, ahol egy vadászgép pilótafülkéjébe pattanunk, és idővel jet-packezni is fogunk, és hogy miden poén lelőjek, az egyik pályán egy lézerágyúval felszerelt szamár nyergébe is felkapaszkodhatunk.

Az MS6 egyébként marad a jó öreg kétdés megjelenítésnél, a sprite alapú rajzolt hátterű grafikánál, ami hozza a szokásos filinget, bár azért HDTV-n már egy kicsit (nagyon) csúnyácskának tűnt, de ettől függetlenül hangulatos darab, mindenkinek ajánlom például figyelmébe az SNK által kitalált idegen fajokat. :)

A pályákkal sincs túl nagy gondom (talán csak hogy kevés van belőlük), nincsenek telepakolva mindenféle szirim-sz@rommal, épp annyira tereptárgy van a helyszíneken, ami még nem megy a tömegjelentek kiváltotta káoszon való átvergődés rovására.

Az irányítás nagyon korrekt, bár nehéz fokozaton hamar agyf@szt kap az ember a mindenhonnan záporozó lövedékektől és a soha el nem fogyni akaró ellenfelek garmadájától, de hát a Metal Slug sorozat sosem a könnyed egyszerű családias barátságos játékmenetével hódította meg a játékosokat, ide bizony ügyesség kell, meg reflexek.

Összességében tehát elégedettek lehetünk a Metal Slug 6-tal, az SNK égisze alatt visszatalált a sorozat a klasszikus Metal Slug világba, és a már jól megszokott játékrendszerbe, hozza a szokásos (poénos) hangulatot, a kihívást és a látványvilágot, amit elvárunk tőle – rajongók ne habozzanak, szerezzék be!

Csipi M Lee
csipimlee@citromail.hu



MARTIN BELESZÓL!

Végre, valahára, vissza a gyökerekhez! Imádom ezt a játékot, még nézni is egy külön műsorszám. Ja, és baromira kedvelem az ilyen információdús, mesélős teszteket is, melyekből egy csomó okosságot lehet tanulni.



METAL SLUG 6

SNK PLAYMORE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 - 2 játékos
memóriakártya 8 mb

✔ rétegjáték
X rövidke

7 pont

MONDOTTAM EMBER: KÜZDJ ÉS BÍZVA BÍZZÁL!

A BUKÁS

1908. június 30-án hatalmas, több mint tízmillió tonna TNT felrobbanásával egyenértékű erejű robbanás rázta meg a szibériai Tunguzka folyó völgyét. Az explózió hatására a fák több ezer négyzetkilométernyi területen, koncentrikus körök formájában kidőltek; az általa keltett lökéshullám pedig kétszer megkerülte a Földet. 1926. augusztusában, egy a Volga folyóból érkezett szennyezés következtében a Meótisz, azaz az Azovi-tenger teljes vízi élővilága elpusztult; majd nem sokkal ezt követően több azovi lakos is életét vesztette. Az ukrajnai Szevasztopol Egyetem kutatói a megengedett radon-határérték ezerszeresét mutatták ki a tengervízben. 1938. júniusában a német szövetségi hírszerzés több tucat elhagyott szellemvárost talált a Belorusz határ közelében. A házak ajtajai és ablakai be voltak deszkázva, homlokzatukat folklórikus oltalmazó jelek borították. Mivel fizikai erőszak nyoma nem volt kimutatható, így biológiai, vagy kémiai fegyver használatának a gyanúja merült fel. Ugyanezen évben 138 ember fagyott halálra az addigi leghidegebb svéd télen. 1942. februárjában lett légvédelmi megfigyelők számos furcsa, vakító fénnyel ragyogó repülő tárgyról számoltak be. 1949. szeptemberében habzó szájú, rémült gímszarvasok, és egyéb, nagy testű emlősök csordái vágtattak keresztül az ukrajnai Harkovon, több sebesültet és halálos áldozatot is követelve.

Az idegenek jelenlétére figyelmeztető jeleket nem vettük észre, így a Kelet-Ázsiából kiindulva futótűzként terjedő, elsöprő erejű támadásokat követően nem sokkal Európa is behódolt a Chimera fajnak. 1950 februárjában az emberiség elbukott.

Sajnos mind Ázsia, mind Európa, s velük együtt az egész világ későn ébredt, és reagált az invázióra. Olyannyira, hogy a korai híradások még egy egészen új, orosz biológiai fegyver bevetését feltételezték. Már túl késő volt, mikor nyilvánvalóvá vált, hogy nem a Nagyhatalom háborús készülődésének voltunk szemtanúi, hanem egy számunkra eleddig még ismeretlen, földön kívüli származással bíró idegen erő igázta le a Föld lakosságát, s építette ki szemvillanásnyi idő alatt egymással összefüggő hálózatba kapcsolt bázisait. Mint az később napvilágot látott, a nem véletlenül Chimera, azaz *Rémlátomás* névre keresztelt faj fő szaporodási jellemvonása az volt, hogy az élőlényeket egy vírussal megfertőzték, majd az ezáltal öntudatlan állapotba sodort organikus szervezeteket saját keltető, úgynevezett konverziós központjaikba szállították. Az ezekben a központokban a megfelelő körülmények között tárolt testek a rovarvilágban ismert metamorfózishoz kísértetiesen hasonlító folyamaton mentek keresztül, majd az átalakulás végső fázisában ördögi gépezetek keltették ki, s formálták őket hibrid Chimera harcosokká. Az idegenek ellen vívott elkeseredett, szélmalomharcnak tűnő küzdelemben milliók vesztették életüket. Az ázsiai és európai városok és falvak túlélőinek evakuálását követően világméretű, egységes ellenállás alakult ki, a történelem során talán először, melyet természetesen az Amerikai Egyesült Államok is támogatott. Így került a fagyos, s immár véráztatta Albionba az Egyesült Államok hadseregének egy ifjú reménysége, Nathan Hale, hogy az Amerikai Függetlenségi Háborúban nagy hírnévre szert tett névrokonához hasonlóan, de tőle eltérően magányos hősként álljon ki a szabadság eszményének védelme érdekében. A bukást ugyanis felemelkedés kell, hogy kövesse...

Igazán szerencsésnek érzem magam, hogy már a Playstation 3 hivatalos európai megjelenését megelőzően a kezeim közé vehettem az Insomniac nyitócímét, jelen cikkem tárgyát, a **Resistance: Fall of Man**t, egy rövid, de annál kiadósabb tesztelés erejéig. A rendelkezésemre álló szűk egy hetes időintervallum persze bőségesen elegendőnek bizonyult a játék normál nehézségi szinten történő végigjátszására, hiszen mint a first person shooterek legtöbbje, így ez az alternatív második világháborús érában játszódó program sem tudhat magáénak tíz órát jelentős mértékben meghaladó hosszúságú tiszta játékidőt. A játék amerikai fejlesztői egyebiránt a Spyro the Dragon és a Rachet & Clank franchise-okat jegyzik; első munkájuk pedig a Distruptor névre keresztelt FPS volt, még valamikor 1996-ban, Playstation platformon. Nem ismeretlenek hát a szakmában a fiúk, mondhatni. A már az előzetes screenshotok alapján is étvágygerjesztő, az amerikai és a japán boltok polcain már tavaly novemberben megtalálható Fall of Man a napokban végre Európában is elérhetővé válik, a Sony új, mint azt később látni fogjátok eléggé bika hardverének megjelenésével hozzávetőlegesen egyidejűleg.

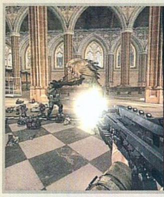


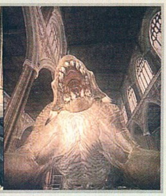


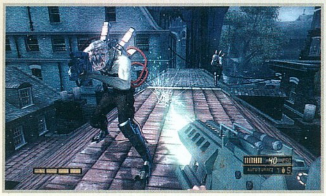
TARTALOMHOZ A FORMA

Ami 100%-os igaz igaz, mert mint azt előre sejteni lehetett a Resistance nem csak, hogy tartalmas, de külalakját tekintve módfelett pazar is egyben, mindenki legnagyobb megelégedettségére. Amint az az eddig említettekből remélem már számotokra is kiderült, hogy egy a játékmenet tekintetében szimpla – de ami a lényeg, hogy - belső nézetű lövöldözős játékról beszélünk. Három fő játékmódja közül az egyjátékos kampány volt az egyedüli, amelybe a tesztelésre kölcsönkapott speciális hardverkörnyezet nyújtotta lehetőségekből adódóan betekintést nyerhettem, ugyanis a Playstation Networkhöz sajnos nem tudtam hozzáférni. A leszűrt tapasztalatok alapján az a kép alakult ki bennem a játékról, hogy nem más ez, mint egy tartalmas, és változatos, más hasonló stílusú játékok legjobb pillanatait egymaga tartalmazó, a kiváló prezentációnak köszönhetően ideális nyitócím. Más kérdés persze az, hogy egy játékmenetbeli újítások híján lévő, sőt bizonyos elemeinek tekintetében plágiumgyanús programnál garantálhatja-e valami a többszöri végigjátszást, tehát a kellően hosszú szavatosságot? Úgy hiszem, hogy igen, ez pedig a játék komor, mindazonáltal magával ragadó hangulata, amely jelen esetben eszenciája is egyúttal.













A kezelés rövid betanulási ideje, és a nehézségi szint fokozatos, a játék elejétől a végéig tartó egyenletes, az egyidejűleg támadó ellenséges egységek számának, és a mesterséges intelligencia erősségének a változásában testet öltő emelkedése példaértékű. A rendelkezésre álló lőszerek, gránátok és elsősegély csomagok adagolása is jól eltalált, mert bár nem állnak korlátlan számban rendelkezésre, de spórolni sem feltétlen kell velük. A közel tucatnyi fő helyszín egyes pályaszakaszait gondosan kiválasztott, a történet dramaturgiája szempontjából is jelentős helyeken található ellenőrző pontok választják el egymástól. A Fall of Man egyik legnagyobb hibáját viszont pont ebben, az egységes koncepcióból táplálkozó, de rendkívül szétaprózott, és – elsősorban – térben ide-oda ugráló történetvezetésben látom. Milliónyi rövid, a játék motorjával készített háromdimenziós, illetve állóképek sorozatából összeállított átvezetőn keresztül, narrátor által kerül bemutatásra a kerettörténet, rendre meg-megtörve a játékmenet folyamatosságát. A kizárólag offline módban elérhető, két játékos kooperatív játékmód mellett a jutalmazási rendszer is megér egy misét, hiszen mindkettő a játék szavatosságának a határidejét tolja ki, jelentős mértékben. A kooperatív játékélmény nagyságának a mibenlétéhez nem hiszem, hogy különösebb magyarázatot kellene fűznöm, aki játszott már barátaival, vagy cimboráival közösen, egymást segítve, fedezve first person shootert, az tudja, hogy miről beszélek. Aki meg nem, az most kipróbálhatja, hisz sosincs késő! A R:FoM jutalmazási szisztematikája alapvetően két részből tevődik össze. A menet közben – nem kötelező jelleggel – végrehajtandó, változatos feladatok teljesítéséért járó ügyesség pontok fejében galériák, míg többszöri végigjátszásért cserébe új, (valóban) meglepetés fegyverek járnak.

Amit a program multijáról tudni lehet, s amit Wilson és Martin is bátran megerősíthet, hogy a pályaméret-, és a játékosszám-korlátozás elkerülése, valamint a folyamatos, szaggatás nélküli, desync mentes játékélmény biztosítása érdekében bár 30 képkocka / másodperc megjelenítési sebességre korlátozott játékmenet új, a már a nevével is tekintélyt parancsoló Playstation Networkhöz méltó online élményt garantál, valamennyi játékos számára. Játékosszám-korlátozás? No és mennyi az az annyi, tehetitek fel a kérdést, teszem hozzá: joggal! 40 (!!!), azaz negyven gamer egyszerre, egy időben! No, erre már azt mondom, hogy igen! Bár Martinhoz hasonlóan a csak és kizárólag online móduszokkal bíró programokban magam sem hiszek, de azt még nekünk kettőnknek is be kell látnunk, hogy a Fall of Man multi része legalább olyan izmos, mint a szinglije.

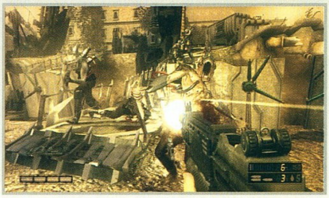
Az online mód főbb ismérvei mindezeken felül az alábbiak. Négy különböző, könnyen, de minden részletében finomhangolható „unranked” játékmódot rejt a program, melyben a klasszikus *Deathmatch* mellett a *Meltdown*, az ennek a kiterjesztéseként számon tartott, az ellenség bázisainak a megsemmisítésére épülő *Node*, valamint a *Breach* kapott helyet. Ez utóbbiban az ellenséges bázis feletti irányítás átvétele a cél. A kezdők kedvéért instant indítás is rendelkezésre áll. A „ranked”, azaz vérre menő meccsek kevésbé finomhangolhatóak, de csak a játékosok esélyegyenlőségének lehetővé tétele, tehát fair játékmenet kialakítása érdekében. Az ezekben a csatákban szerzett, hatvan fokozatba sorolt rang a közkatonától egészen a főparancsnokig terjedhet. Az online csaták érdekessége egyébiránt, hogy az emberi mellett a Chimera faj is játszható bennük. A kisebb növésű, így nehezebb célpontot jelentő, hosszabb ideig sprintelni, valamint leguggolni is képes, radarral felszerelt emberek, és a nagyobb testű, így könnyebb célpontként is értelmezhető, de a „Düh” módnak köszönhetően a falakon ideiglenesen átlátó, s gyorsabban futó Chimera-szörnyszülöttek egymás kiegyenlített tulajdonságokkal bíró ellenfelei.

BESTÁRIUM

A *Hybridek*, és az *Advanced Hybridek*, azaz az emberekből, s más organikus szervezetekből átalakított, emberi formájú, de négyszemű, torz Chimera harcosok azok, amelyekkel a legtöbbet lehet találkozni a játék folyamán. Bőrük visszataszító, hamuszürke színét csak kihangsúlyozza a hátukra erősített hűtőgépből kiszűrődő, sárgás fény. A *Leaper podok* az Alienben látottakhoz hasonló, tojásszerű idegen tárolók. Közelükbe érve tömegesen fakadnak ki, s ekkor csak úgy áramlanak belőlük a rákszerű, gyorsan mozgó, rákszerű Chimera-k, a *Leaperek*. A *Menialok* leginkább zombikra hasonlító, lassan, de csoportosan mozgó, agyatlan szörnyek, melyek azonban a közelharcban jeleskednek: ráugranak ellenségükre, s azok testéből hatalmas cafatokat harapnak ki. A *Howlerek* görnyedt, kutyaszerű, rendkívül gyors helyváltoztatásra képes, brutális sebzéssel bíró lények, ajánlatos nagy ívben elkerülni őket. A *Titanok* a fejükön és a hátukon sebezhető (HALO…), óriási démonszerű teremtmények, mancsaikban hatalmas gránátvetőkkel. Megsemmisülésük nem csak látványos, de módfelett veszélyes detonációval párosul. A játékban található legnagyobb méretű ellenségek közé tartozó, pókszerű *Widowmaker* organikus robbanó golyókat hány ellenfeleire, melyek extrém erősségű sebzéssel bírnak. Az *Angel* nevezetű lények a Chimera faj telepatikus vezetői közé tartoznak. Ritkán lehet velük találkoz-









ni, akkor is csak átvezető animációkban. A *Slipskull* alfaj függőleges és vízszintes felületeken egyaránt otthonosan, és – ami a legfontosabb – gyorsan mozog, emellé ráadásul egészen jó céllövők is. A *Roller* és a *Leaper* nevezetű, leginkább valamiféle tengeri rákokra hajazó kreatúrák jellemzően óriási csapatokban támadnak, míg az elit zsoldos, a nagy tűzerejű fegyvereket előnyben részesítő *Hardfang* inkább magányos vadásznak minősül. A *Grey Jack* nevezetű szörnyszülöttel való első találkozás meghatározó lesz, én mondom: ezeknek a nyúlánk torzójú, magas lényeknek a látványa még a legelvetemültebb idegen vadászokban is félelmet kelt. Az emberek konverziós központokba való szállítására hivatott *Carrier*-ekkel csak a játék legutolsó pályáján kell majd felvenni a harcot, de higgyétek el az is bőven elég lesz… Csápjaikkal akár súlyos tárgyakat is el tudnak dobni. A teljesség kedvéért megemlítendő még a vírusgazda *Crawler*, valamint a bebábozódott, konverzióra kész, bebábozódott emberi test, a *Coccoon*, bár az *Angyalokhoz* hasonlóan velük is csak érintőlegesen lehet majd találkozni.

Meglepően sok fegyver került felsorakoztatásra a játékban, még úgy is, hogy közel fél tucat harci eszköz az extra tartalom részét képzi. Mind az ember által készített, mind az idegen lények fegyverei másodlagos tüzelési funkcióval is bírnak, így terjesztve ki azok felhasználási módját. Az *M5A2 Karabély* ötven lövedék befogadására képes tárával, s a minden helyzetben jól használható, 40mm-es gránátvetőjével hamar az egyik kedvencemmé vált. A közelharcban ideális Rossmore 236 Harci Shotgun a kutyaszerű, görnyedt Howlerek ellen nyújt biztos védelmet, főként a speciális, dupla tüzelésével. Az *L23 Fareye* egy távcsöves puska, amely hatalmas lőtávolságának köszönhetően a kiterjedt terepszakaszok előre való megtisztításának biztos, a speciális (időlassító) célzásnak köszönhetően pedig kényelmesen, és könnyen használható eszköze. Az *XR-005 Hailstorm* egy szónikus mini gépfegyver, amelynek elképesztő tűzerejét automatikus célpont-kereső teljesíti ki. Az *XR-003 Sapper* nevű aknavető által kibocsátott organikus lövedékeket a másodlagos tüzelés gombbal lehet robbanásra bírni. Az *L209 Laark* rakétavető érdekessége, hogy a lövedékének a pályája menet közben is módosítható. Második végigjátszást követően válik elérhetővé az *L11-2 Dragon* lángszóró.

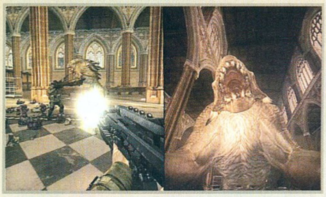
Az idegenek fegyverei a következők. A *Bullseye* a Chimera standard géppuskája, speciális célpont-kijelölő funkcióval. Tűzerejében erősebb bátyja a nagyobb energiacellák kilövésére képes *Bullseye Mark II*. Az *M5A2* melletti másik nagy kedvencem a falakon, tárgyakon áthatoló lövedékek kibocsátására képes *Auger*, melynek másodlagos funkciója nem más, mint energiapajzs, azaz fedezék létrehozása. A *Reaper* az egyetlen pisztoly a játékban, több irányban lehet vele tüzelni egyidejűleg, így kis testű, vagy gyorsan mozgó ellenfelek likvidálására kiválóan alkalmas – másodszori végigjátszás alkalmával. Az *Arc Charger* és a *Splitter* maradt még hátra, mint említésre váró idegen fegyverek, de ők maradjanak csak felfedezésre váró meglepetések, annál is inkább, hiszen ezek is csak a második végigjátszás során érhetőek el. Az említett arzenál részét képzi még a négyféle gránát: a normál *Frag*, a magából tüskéket kilövellő *Hedgehog*, a gyúlékony, cseppfolyós anyagot tartalmazó *Air-fuel*, valamint az energiahullámot keltő *Backlash*. S ha még ez sem lenne elég, megannyi helyen be lehet szállni idegen géppuskafészkekbe, bunkerekbe, no meg járművekbe.

Félelmetes mennyiségű helikopterrel, űrhajóval, lépegetővel és egyéb járművel lehet találkozni a játék folyamán, ezek egy része használható is. A 80mm-es lövedékkel, valamint 20mm-es gépágyúval felszerelt *M-12 Sabertooth* egy amerikai fejlesztésű, könnyű páncélzatú, így relatíve könnyen sebezhető tankfajta, amelyet már közvetlenül a játék elején használni leszünk kénytelenek. A következő jármű, amelynek egy a HALO-ban látottakra kísértetiesen hasonlító küldetéssorozatban vesszük majd hasznát, az *LU-P Lynx* fantázianevű, (12.7 mm űrméretű) L-650 géppuskával felvértezett terepjáró. Az idegenek járművei közül egyedül a kissé lomha *Stalker*eket, ezeket az automata géppuskákkal, légvédelmi ütegekkel, és rakétákkal is felszerelhető, pókszerű lépegetőket használhatja a játékos.

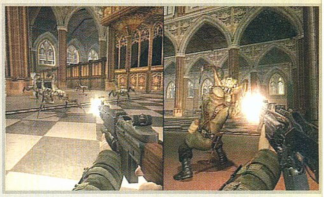
BRILIÁNS

Hát, jelenleg tényleg ez a legszebb konzolos FPS, mondhat nekem bárki bármit. S tudjátok mit? Az sem érdekel, hogy valószínűleg csupán ideig-óráig lesz érvényes a kijelentésem, hiszen ez „csak" egy launch-title. Ellenben: egy rendkívül erős, jól összerakott, tartalmas nyitócím. Amikor először leültem elé, majd' elnevettem magam. Ez csak valami vicc lehet, gondoltam, mikor a kegyetlen detailes megjelenítés mellé járó, hatalmas látótávolsággal úgy birkózott meg a Playstation 3, mintha *Darkwatch*, vagy inkább a *Pain* futna Xbox-on. No, ezt hívják úgy, hogy fluid, hogy konstans 60 FPS. Az új vas megdöbbentő erejének bizonyítéka a Resistance: Fall of Man: bár nem vagyok híve a PC vs. Konzol csatározásoknak, de bizony azt kell mondjam, hogy most igen nagyon jól lemaradtatok, PC-s barátaim. Elképesztő a látvány, azon belül is a karakterek, tereptárgyak, terepszakaszok, környezeti elemek, járművek kidolgozottságának a részletessége. Brutálisan jók az animációk, lassulásnak az egész játék folyamán híre-hamva sincs, még amikor nagyobb csapatban, társainkkal együtt harcolunk sem!

Arról nem is beszélve, hogy az alternatív második világháborús / sci-fi környezet stílusosan olyan pompás pasztell színekben került bemutatásra, hogy arra nem is találok szavakat. Nos kérem,















egyes tűz- és füsteffektektől eltekintve itt minden pontosan a helyén van. A környezet él, madarak, apró lények népesítik be; a csövekből víz csepeg, vagy gőz szökik ki, szinte érezni a párát, a havazást, a zseblámpa fényében előbukó tárgyakat, vagy a folyón lustán terpeszkedő olajfoltokat órákig el lehet nézegetni. A *Havok* fizikai motor brutálisan erős, ezt eddig is tudtuk, melynek köszönhetően a tárgyak egymással full realisztikus kölcsönhatásban vannak: a szétlőtt, fedezékként használt roncsok felépítménye be-bemozdul, a robbanások átrendezik a terepet. Mit mondjak még? Azt, hogy soha nem volt még ennyire lemodellezve üvegtörés? Az ablakok úgy repednek, idővel pedig törnek, mint a valós életben. A legtöbb tárgy roncsolható, a táblák elemeikre esnek, a megégetett lények elszenesednek, a betonbunkerek ha lassan is, de szétmorzsolódnak a nagy kaliberű lövedékeknek hála. Nos, ebben a *játékban már majdnem minden a helyén van*, úgy gondolom. Ódákat lehetne zengeni a dinamikus, folyamatosan változó zenékről, és azoknak a történethez igazított, folyamatos változásáról, a nyomasztó, vagy épp hátborzongató hanghatásokról, effektekről, melyek legalább olyan kidolgozottak, s igényesek, mint a játék vizuális elemei.

MARTIN BELESZÓL!

A 40 playeres multi fantasztikus, teljesen egyedülálló élmény, ilyet még PC-s FPS-ekben sem sűrűn lát az ember. A „tömeges" szituáció egyébként a szingli kampányban is visszaköszön párszor – az egyedülálló játékosok nagy örömére –, néhány igazán sűrű csatajelenet képében. Nekem az tetszett legjobban ebben a stuffban, hogy tényleg szórakoztató: sok különböző helyszínen kell harcolni, változatos a játékmenet, érdekes a történet, és nagyon könnyen el tud varázsolni. Vedd meg, nem fogsz csalódni!

BÍZVA BÍZZÁL

Csak reménykedni tudok benne, hogy a Fall of Man két legnagyobb hibája, a szétaprózott történetvezetés, és a plágiumgyanús játékelemek sokaságának megléte egy újabb Insomniac lövöldében már nem lesznek kimutathatóak, ezáltal pedig legközelebbi FPS-ük már nem csak közel tökéletes lesz. Erre minden esélyük meg is van, teszem hozzá, mivel iszonyatos potenciált látok a burbanki székhelyű fejlesztőben… Ha már ennyiszer említettem a plágium szót, akkor azért rávilágítok pár példával arra, hogy mire is gondoltam pontosan: a fegyverek működése, a járművek, a checkpoint és az életerő-visszatöltődés rendszerei, de emellett a lények közül nem egy mintha egyenesen a *HALO*-ból került volna átültetésre. Az autós részek, és a hozzájuk kötődő feladatok, no meg az idegen bázisok már-már a pofátlanság határát súrolják, annyira hasonlítanak a Bungie kultjátékában látottakra. A játékmenet ostromos-akció részei a *Call of Duty*-t, míg a konverziós központok belső terei a *Half-Life 2*-t idézik, csakúgy, mint a központi toronyhoz való közeledés folyamata maga, vagy például a Widowmaker lények. Tucatjával sorolhatnék további példákat, de nem teszem, mert nem célom a Resistance: Fall of Man lehúzása, több okból is. Az egyik az, hogy jelenleg talán ez a legszebb, és legtartalmasabb konzolos FPS, mind a single, mind a multi / online tartalom tekintetében. A másik pedig, hogy egész egyszerűen nem tudtam felállni előle, amíg végig nem játszottam, mert annyira magával ragadó, változatos, és elejétől a végéig érdekfeszítő a program. Ennél perfektebb nyitócímet tehát kívánni sem lehetne egy új hardver megjelenésekor... Az már biztos, hogy én mindenkinek ezt a játékot fogom ajánlani egy Playstation 3 kezdőcsomaghoz!

[Dae]

suffocation@japan.co.jp

RESISTANCE: FALL OF MAN

SCEE / INSOMNIAC GAMES
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 játékos (2-40 online), mentés 124 kb, 480p/720p, playstation network

✔ a jelenlegi legszebb fps, ha nem a legszebb játék, mindenvivő hangulat

X szétaprózott történetvezetés, eredeti ötletek hiánya

9 pont

A PENGE VÉGNAPJAI









Ha volt játék, melynek esélye egy folytatásra nem volt túl nagy, nos, az mindenképp a Genji volt. No nem azért, mert olyan rossz lett volna, ellenkezőleg: a nagy átlagot tekintve nem volt vele különösebb probléma, azt leszámítva, hogy semmi olyat nem mutatott fel a remek hangulaton kívül, amely ne lett volna meg a több tucat egyéb Dynasty Warriors és Onimusha klónban. A második epizód – bár soha sem hívták így – mégis elkészült, a tavalyi E3-on bemutatásra került, egy évre elegendő vicc-alapanyagot nyújtva ezzel.

MASSIVE DAMAGE

A **Days of the Blade** körülbelül ott veszi fel a sztori fonalát, ahol a Genji letette. A történet ez alkalommal is Yoshitsune és Benkei körül bonyolódik – miután sikeresen leverték a Genji klánt és a hozzájuk tartozó összes kardforgatót, a két szamuráj ismét a Heishi klánnal kell, hogy szembenézzen. Ez alkalommal Yoshitsune oldalán már három bajtárs is lesz, ráadásul a klisékben bővelkedő, mégis hangulatos, ámbátor korántsem kor- és történelemű história folyamán mindegyik szereplő közvetlenül irányítható is lesz.

A folytatás marad a kaptafánál és a már egyszer elsütött kemikáliánál – műfaját tekintve hack'n slash, vagyis nincs más teendő, mint a folyamatosan, rendezett sorokban áramló ellenfeleket lecsapni, amúgy izomból, minden fegyverrel, ami csak a kézbe akad. Olyannyira hasonlít az elődhöz, hogy az irányítás egyáltalán nem változott. A legnagyobb probléma az, hogy a változatlanság a kamerát is érintette, ami ezúttal is rögzített, azt elmozdítani isteni erővel sem lehet, ami rendkívül kényelmetlen nem csak a harcok alatt – mivel nagy csoportokról van szó, óhatatlanul is a horizonton kívülre kerül legalább a tömeg fele –, de az olyan precíziós jeleneteknél is, ahol kulcsfontosságú, hogy mikor és hova lép a játékos, ilyenkor pedig igencsak kényelmetlen, hiszen abban a percben, ahogy változik a nézőpont, az irányok felcserélődnek. Ez a Genji esetében még elnézhető volt, de a Days of the Blade-nél már nem, hisz nem kevés idő volt ennek orvoslására, vagy legalább kényelmesebbé tételére. Ami viszont érdemére válhat, az a karakter kínálat, a szereplők nem csak külsőleg, de képességeiket is tekintve eltérnek. Yosthitsune a legáltalánosabb tulajdonságokkal rendelkező harcos, viszonylag gyors, egyszerre akár két fegyvert is forgat, de nincs kiemelkedő képessége. Shizuka közelharcban gyenge, de megfelelő távolságban nagyobb területet is le tud fedni. Buson nem csak a támadásban, de a védekezésben is jeleskedik, ellentétben a csapat utolsó tagjával, Benkei-el, aki borzalmasan lassú, de ha egyszer beindul, nincs ami megállíthatná. A legtöbb esetben kötött az éppen használható harcos személye, de limitált alkalommal előfordul, hogy szabadon választható bármelyik szereplő. Természetesen idővel mindegyikük képességei továbbfejleszthetőek, egyre erősebbé, agilisabbá varázsolva a kezdetben igencsak zöldfülű bagázst, sőt, a komolyabb bossfightoknál bizony létfontosságú az erősségeik és gyengéik ismerete és használata.

A játék maga a mozgásérzékelést minimálisan használja, a Sixaxis gyroszkópikus tulajdonságának kamatoztatása kimerül az oldalazásban / ugrálásban, így használata mellett nemigen szól érv, főleg, mert érezhetően kell egy kis idő neki, míg feldolgozza a mozdulatot. A PS3 hardverét úgyszintén nem izzítja meg, de első generációs játék lévén ez nem is meglepő. A Days of the Blade szép, néhány helyen – különösen ha fény és árnyékhatásokról van szó – lehengerlően teljesít, a karaktermodellek részletesek, életszerűek, mégis, bájait igazán csak a játék közepétől mutatja be a nagyobb külső területeknél, feltéve, ha megfelelő szetten nézi az ember: a szélesvásznú képernyő és a jó hangrendszer párosítása igazi audiovizuális mámort válthat ki, főleg, mert a zenei repertoár ezúttal és a klasszikus japán melódiákból szemezget, ami nem csak a környezethez passzol remekül, de tökéletesen hozzájárul az amúgy kissé steril megvalósítású környezet hangulatossá tételéhez.

WEAK POINT

Nem lenne különösebb baj a programmal, azt leszámítva, hogy szinte egy az egyben ugyanazt hozza, mint a Genji tette, csak épp egy konzolgenerációval ezelőtt. A kezdeti hangulat után a harc iszonyú monotonitásba csap át, amin sem a karakterválasztás, sem az ellenfelek végelláthatatlan hordája sem segít. Tipikus launch cím, amely csak a nagyobb volumenű játékokra való várakozás közötti pár órát tölti ki, de maradandó nyomot nem hagy.

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Elcsapkodtam benne egy ideig, de súlyos tízezreket nem fizetnék ki érte. Annyira azért nem jön be ez a kaszabolósdi. Első körben nem erre költenék, amikor a PS3-at veszem. Hol a multi?



GENJI: DAYS OF THE BLADE

SCEE / GAME REPUBLIC
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 játékos, 480p/720p, dolby surround

✔ első szériás játéknak jól fest
X monoton, nulla újdonság

6 pont





Már-már íratlan szabály, de igaz: egyetlen konzol sem startolhat el Ridge Racer nélkül. 2005 két új fordulópontot is jelentett a sorozat számára: az év elején megszületett az első hordozható RR, rá pár hónappal pedig az első nem Sony platformra megjelenő, teljes értékű epizód (igaz, különleges kiadás formájában, amolyan „best of" válogatásként már kalandozott máshol is). Az Xbox 360-as RR6 pontosan azt hozta, amit vártak tőle: egy intenzív, arcade száguldást pazar, az új gép bevezetéséhez létfontosságú grafikus ámítással, az RR7 ebből a szempontból sem hazudtolta meg elődeit.

CSAPJUNK A LOVAK KÖZÉ

Gyorstalpaló RR szüzeknek: mi is az az RR? Nos, röviden és tömören az RR = *száguldás*. Méghozzá gyorsan, sterilen és fék nélkül, a létező legnagyobb fordulatszámon tartva a motorháztető alatt duruzsoló paripákat, eközben pedig a lehető legstílusosabban vezetve, a kanyarokat csúsztatva, kézifékkel bevéve, nem mellesleg feltöltve vagy éppen eközben használva a nitropalackokat. Mert abból bőven van, egész pontosan három, nélküle versenyt nyerni nemhogy nehéz, de egyenesen lehetetlen, s így talán a legélvezetesebb kihívás is, ha egyáltalán nem aktiválódnak. Mert versenyt nyerni jó, főleg akkor, ha csupán a lóerőkre hagyatkozva, mindennemű mágia nélkül sikerül. A driftelés elsajátítása igazi művészetté avanzsálódott, hiszen a korábbi részektől eltérően itt lényegesen kisebb az automatikus rásegítés. Az biztos, hogy még a legfanatikusabb RR rajongók is kezdetben csetlenek-botlanak, de az is tény, hogy ezzel az RR így lényegesen közelebb jutott ezen a téren a valósághoz. De szerencsére csak ezen a téren, minden más maradt a régiben, olyannyira, hogy az RR7 nem is igazán nevezhető folytatásnak, inkább egy RR6 remake-nek, hiszen minden, ami 2005 magasságában benne volt a pakliban az itt is jelen van. Világtérkép helyett ez alkalommal egy fiktív állam, Ridge, a „Versenyzés otthona" ad helyet a bajnokságnak, egész pontosan egy tucat Grand Prix futamnak, melyek között szponzorok által támogatott versenyek vannak. Creditért versenyezni pedig hasznos, hiszen az autók továbbfejlesztéséhez, a nagyobb nitropalackhoz, a motor tuningolásához, vagy akár a jobb felfüggesztéshez is mélyen a pénztárcába kell nyúlni. Minél több versenyen sikerül az első pozíciót megszerezni az adott gyár termékeivel, annál nagyobb akcióval vásárolhatóak meg az egyre fejlettebb elemek.

A baj csupán az, hogy egyrészt csak 21 pálya van, másrészt pedig hogy ezek jelentős hányada vagy az RR6-ban, vagy a korábbi részekben már mind szerepelt. A játékmenet csupán minimálisan változott, az egyetlen – és talán legnagyobb – újdonság a slipstream tökéletesre fejlesztése. A slipstream a való életben a draftolásnak felel meg, vagyis közvetlenül az opponensek mögött vezetve használható ki az azok által létrehozott, már-már légellenállás-mentes közeg. Minél közelebb van a másik fara, annál nagyobb pluszsebesség csiholható elő a motorház alól, így most már jobban megéri a mezőny mögött haladni, mint az élen, legalábbis egy ideig. Nagy szerepe ennek nem is az offline, mind inkább az immáron erőteljesen támogatott online módban lesz. A hálón egy versenyben egyszerre maximum 14 játékos mérheti össze a tudását, több módozaton belül: a klasszikus „mindenki-mindenki ellen" mellett van csapat alapú küzdelem, páros viadal, vagy épp időre menő körverseny.

A **Ridge Racer 7** azon kevés PS3-as játékok egyike, ami teljes egészében kihasználja a nagyobb felbontásból járó előnyöket – a szélesebb körben elterjedt 720p mellett teljes 1080p támogatással is rendelkezik, a különbség pedig látványos. Volt szerencsénk teljes pompájában, extravagáns körülmények között megtekinteni, megnézve, hogy mi rejlik a „full HD" mágia mögött. Teljes élsimítás, elképesztően erőteljes színek, mámorítóan sima képfrissítés. Az RR mindig is jól nézett ki, a hetedik epizód sem hazudtolja meg önmagát, jól fest, de még mindig a maga kissé steril, műanyag hatásával.

KONKLÚZIÓ

Bár az RR7 nem egészen folytatás, inkább egy rendezői változat, azon RR rajongók, akik az előző epizód platformválasztása miatt kimaradtak a körből most többszörösen is pótolhatják a lemaradásukat. A hetedik felvonás hozta a papírformát, megmaradt annak, ami: egy látványos, könnyen és gyorsan megtanulható árkád autós fiesztának, amely az online komponenssel kiegészítve jelentősen túlmutat az alig fél tucatnyi Grand Prix által nyújtott szavatossággon, így a leendő PS3 tulajok mindenképp csak jól járhatnak vele.

Wilson

MARTIN BELESZÓL!

Ridge Racer játékot nehéz elszúrni, annyira kiforrott már a zsáner. Tulajdonképpen ez is egy olyan „ha eddig szeretted, biztos megveszed a legújabb részét is" game. Megpróbálkoztam a mozgásérzékeléssel irányítani, és hát nem igazán sikerült, úgyhogy maradtam a jól bevált megoldásnál. 1080p-ben tényleg észbontóan néz ki, de 720-ben is korrekt. Én 8-at adnék rá.





RIDGE RACER 7

NAMCO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 játékos (14 online), 480p/720p/1080i/1080p

✔ klasszikus rr recept
X kevés újdonság

7 pont

GEARS OF WAR NYEREMÉNYJÁTÉK

Ha meg szeretnéd nyerni a 10 darab X360 Gears of War játékunk valamelyikét (melyet a Microsoft Magyarország bocsátott rendelkezésünkre), nem kell mást tenned, mint helyesen felelned az alábbi kérdésre:

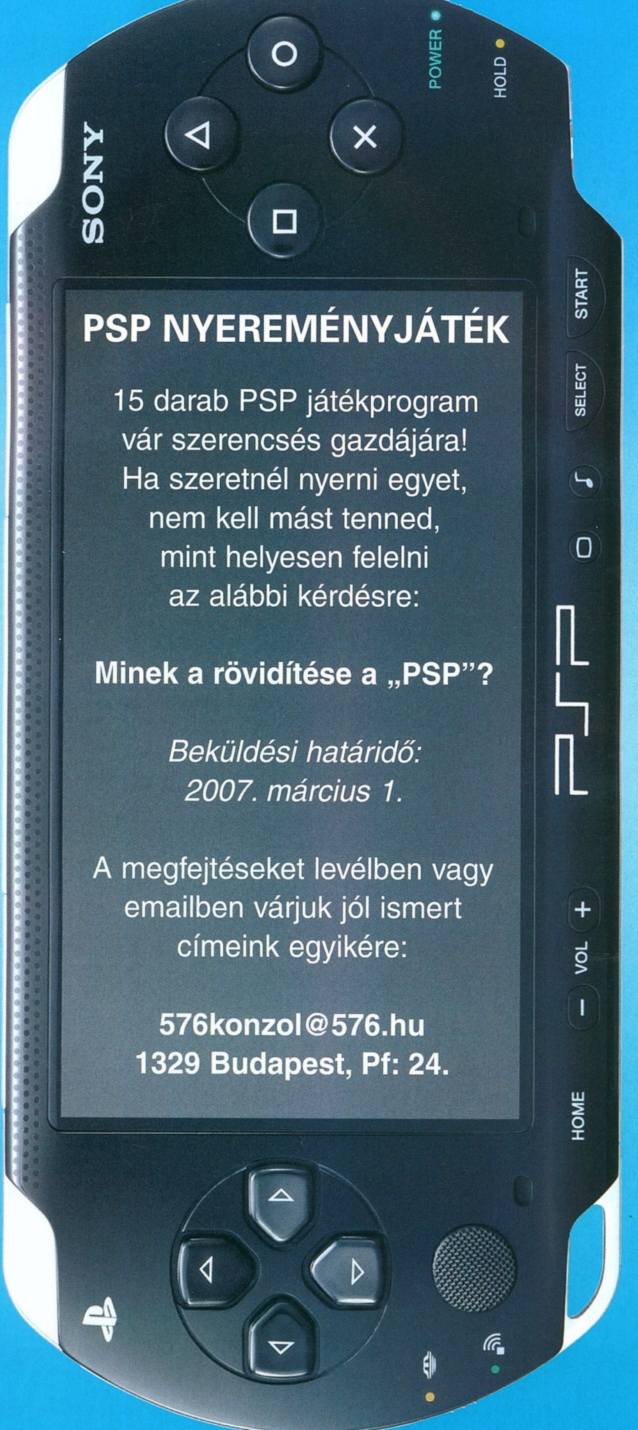
Írd meg nekünk a játék kommandós szereplői közül háromnak a nevét!

Beküldési határidő: ***2007. március 1.***

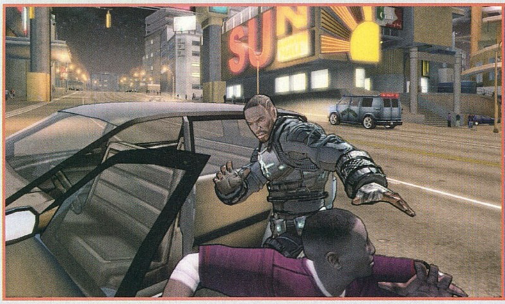
A megfejtéseket levélben vagy emailben várjuk jól ismert címeink egyikére:

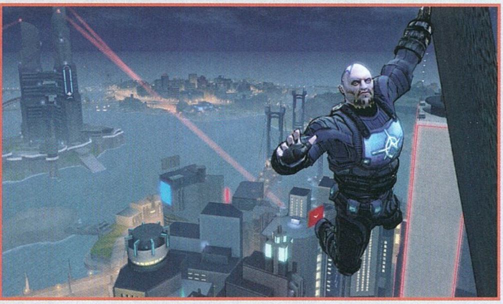
576konzol@576.hu
1329 Budapest, Pf: 24.




SONY
POWER
HOLD
PSP NYEREMÉNYJÁTÉK
15 darab PSP játékprogram
vár szerencsés gazdájára!
Ha szeretnél nyerni egyet,
nem kell mást tenned,
mint helyesen felelni
az alábbi kérdésre:
Minek a rövidítése a „PSP”?
Beküldési határidő:
2007. március 1.
A megfejtéseket levélben vagy
emailben várjuk jól ismert
címeink egyikére:
576konzol@576.hu
1329 Budapest, Pf: 24.
START
SELECT
PSP
VOL
HOME

A BÉKE NEVÉBEN







N*agyobb a füstje mint a lángja: egy szilveszteri rakéta, ami nagyot durrant ugyan, de nem festette ezerszínűre az éjszakai égboltot…* – ha nagyon rosszmájú akarnék lenni, akár egy ilyen hasonlattal is kezdhetném a **Crackdown** tesztet. Azét a Crakdownét, ami már a megjelenése előtt hatalmas hisztériát váltott ki a játékosok körében, köszönhetően annak, hogy a Rockstar gárdájából kivált – és egyébként nyakig a GTA fejlesztésekben elmerült fickó – Phil Wilson legújabb játékáról van szó. A Crackdown demo anno az „egy nap alatt legtöbbet letöltött előzetes” címét is elnyerte, és valószínűleg az eladások tekintetében az is sokat nyom majd a latban, hogy a csomagolás magában rejt egy HALO 3 bétatesztelői kupont is, amivel regisztrálhatjuk magunkat a HALO 3 online mókára – de mivel ez amúgy is csak Amerikára vonatkozik, ez minket most teljesen hidegen hagy. Az viszont már koránt sem elhanyagolható tényező, hogy **a játék szinte teljesen magyar feliratozással, és kőkemény magyar szinkronnal kerül forgalomba idehaza,** hasonlóan mondjuk a Viva Pinatahoz – na, de ne csapjunk rögtön a lecsó közepébe.

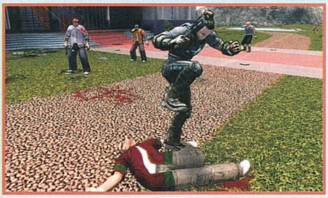
A Crackdown a közeli jövőben játszódik, egy (ironikusan) Béke elnevezésű nagyvárosban, ami neoncsövektől fényes, rideg, erőszakos, túlzsúfolt, feszült, és pénzéhes, egy olyan jövőben, amit mi magunk álmodunk meg ilyennek, és amely önmagát beteljesítő jóslatként majd be is következik… pedig álmodhatnák egészen másról is.

A magyar szinkronnak köszönhetően az egyébként nem túl briliáns sztori mindenki számára érthető formában lesz prezentálva – dióhéjban: az egyre nagyobb mérteteket öltő bűnözés visszaszorításra létrehozott Ügynökség genetikailag módosított, petricsészékben kikísérletezett szuperkatonákkal próbálja fenntartani a rendet a városban, és ahol a hagyományos rendfenntartó erők csődöt mondanak, ott kerülnek bevetésre az egyszemélyes kommandók, hogy jól hazavágjanak mindenkit.

A játék GTA után készült szabadon, tehát maradt a totally-free játékmenet: adva van egy – négy nagyobb szigetből álló – város, amit szabadon bejárhatunk, a GTA-val ellentétben, ahol csak a sztori előrehaladtával nyíltak meg az új helyszínek. Itt a Crackdownban nincsenek határok, nem vagyunk leszabályozva: az első perctől kezdve arra kolbászolhatunk el, amerre úri jókedvünk tartja. Igaz viszont, hogy ezzel ellentétben minden más hiányzik is belőle, amit a GTA sorozatban megszerettünk: a játéknak nincs igazi, mély sztorija, nincsenek ütős párbeszédek, felejthetetlen karakterek, poénos vagy élvezetes, neadjisten érdekes és izgalmas küldetések sem: *a játékmenet a szigeteken található bűnszövetkezetek kis- és nagykutyáinak eliminálására korlátozódik* – a mi legnagyobb sajnálatunkra.

A városrészek bebarangolása egyébként kötelező jellegű is, hiszen nincsenek előre meghatározott sorrendű küldetéseink, bár előfordulnak majd olyan esetek is, amikor megpróbál magától is kapcsolatba lépni velünk az Ügynökséggel összekötő figura – a legtöbb alkalommal persze csak akkor tájékoztatnak minket a kialakult szituációról, amikor már nyakig benn ülünk a tűzharc közepében. Sajnos az egyébként igencsak jól használható radaron sem találunk a következő küldetés felderítéséhez segítséget – autókázni kell, autókázni és autókázni, hogy haladjunk előre a játékban. További negatívum még a banális, nem létező sztori erőszakos magyarázása. Sokszor már a karakterek életrajza is megmosolyogtatja az embert, ám a likvidálásuk utáni duma az, amitől végleg kikészülsz: ha leölted XY-t, meggyengült a szervezet, mert ez a figura volt fe-

















lelős a testőrök kiképzésért, és hasonló baromságokkal etetnek mindvégig.

A várost egyébként három, igen nagy befolyással bíró banda tartja rettegésben: a vörös csillagos ruszkikból álló Volk, a közép-amerikai nehézfiúkból verbuválódott Los Muertos, és a kíméletlen távol-keleti Shai-Gen gang. A városrészeket felosztva, a szigeteket jól elkülönítve uralják, és a bandatagok feje fellett is a hovatartozásuk szerinti kis ikon virít – a fehérek a „békés" szándékú bűnelkövetők, a sárgák már utánunk kajtatnak, a vörösre színeződött figurák pedig – ó jajj – nos, velük épp háborúban állsz.

A Crackdownban a játék elején néhány elég unszimpatikus, ám annál brutálisabban kinéző úriember közül választhatsz, aztán majd tuningolhatod őket, szinte a végtelenségig. A srácok már alapból nagyobbat ugranak, mint a hétköznapi emberek, de sok más egyéb tulajdonságukkal egyetemben még ezt is továbbfejleszthetjük. Ilyen például a lőfegyverekkel és a robbanószerekkel való szöszmötölésben való jártasság, ami – talán nem meglepő –, de leginkább attól fejlődik, ha sűrűn használjuk ezen rendfenntartó eszközöket. Robbantgassunk, lövöldözzünk és idővel egyre távolabb és egyre pontosabban, egyre nagyobb hatásfokkal mészárolhatunk, hasonlóképp vagyunk a robbanószerekkel is. A Crackdown egyik erőssége egyébként épp a fejlődésre képes harci rendszere – az automata célzás, amivel az ellenfeleket fogjuk be, a precíziós célzás, amivel a már befogott figurák különböző testrészeit (fej, test, lábak és karok) forgácsolhatjuk szét, mind-mind egyre jobb lesz. A menet és ugrás közbeni tüzelés, a gránátok használata (van olyan is – pióca a neve – ami feltapasztható szerencsétlen delikvensekre, majd a biztonságos távolból aktiválható), a közelharc, a különféle felvehető és fegyverként vagy pajzsként használható tereptárgyak, az elképesztő fegyverarzenál, a használható járművek együttesen adják meg a játék savát-borsát. Ez azonban egyben a game legnagyobb negatívuma is – a Crackdown egy elképesztően jól összerakott, átgondolt, kitalált, megszerkesztett lövöldözős akciójáték, de sajnos nem is több annál, aki tehát GTA-szintű játékélményre vágyik, az itt most csalódni fog, a szabadság megvan ugyan a Crackdownban is, de a mélység az hiányzik belőle.

A fegyverekről már esett néhány szó: bár tetemes mennyiségű különféle fegyver került a játékba, egyszerre mindössze kettő lehet nálunk (plusz gránát), ámde a városszerte aktiválható ügynökségi utánpótlási pontokra bármikor visszamehetünk, ha váltani szeretnénk, és az ellenfeleik fegyvereit is felhasználhatjuk, sőt, hogy bővüljön az arzenálunk, a megszerzett fegyvereket az utánpótlási pontokra cipelve, később azok is választhatóvá válnak majd. Az utánpótlási pontokat egyébként célszerű minél hamarabb „elfoglalni" a városban, hiszen például elhalálozás esetén teleportként is funkcionálnak – tehát igen nagy távolságokat rövidíthetünk le általuk. Az UP-k általában – sok minden mással egyetemben – elég magasan, háztetőkön helyezkednek el, amikhez már a felvezető utat sem könnyű némely esetben megtalálni, és itt jönnek képbe az atletikus képességeink. Fejleszthetjük a gyorsaságunkat, az erőnket (a játék vége felé már egész kamionokkal dobálózhatunk), és legfőképp az ugrásképességeiket – ez utóbbi nekem különösen kedves volt, hiszen hasonlóan, mint a legutóbbi Pókember játékban, itt is úgynevezett „atlétika gömböket" kell keresgélni a tetőkön, illetve egyéb magasban található helyekre felszórva – némelyiket csak igen kemény kis ügyességi rész után tehetjük csak magunkévá. A fejlődés egyéként látványos: a kezdeti 4-5 méteres ugrások után képesek leszünk akár harminc méteres magasságokba és távolságokra is elrugaszkodni, a játék egyik leglátványosabb része, ahogy hatalmas magasságokban tetőről-tetőre ugrálva közlekedünk a városban, és minden egyes leérkezésünk után megreped alattunk a talaj vagy az épület.

Természetesen lehetőségünk van járműveket is használni. Vannak speckó ügynökségi verdák, de a törvény nevében bármit és bármikor lefoglalhatunk – magyarul a „kocsilopás" ugyanúgy működik, mint a GTA-ban, csak ez itt törvényes, tehát nem kell rendőri zaklatástól tartanunk. A használható járművek skálája igen széles, bár hozzáteszem, hogy csak autókkal találkoztam, bicikli meg robogok tehát kilőve. A kocsikban természetesen hallgathatjuk a rádiót, de csak „nagyzene" van, DJ és műsorvezetők nyema. A GTA-val ellentétben itt vigyáznunk kell a gyalogosokra, mivel ha túl sok civil áldozatot szedünk munka közben, szépen visszafokoznak minket forgalomirányítóvá. Egyénként a vezetési képességünk is fejleszthető, a kocsik kereke meg kilőhető, így a delikvensek megállásra kényszeríthetőek.

A lövöldözésen kívül valóban nem sok feladatot találunk a Crackdownban: sokszor halálosztagokat küldenek utánunk a bandák (ez mondjuk megint csak lövöldözés), máskor meg a rendőrök kérik a segítségünket (ja, hogy ez is csak puffogtatás?), és ugye gyűjtögethetünk mindenféle gömböket is (atlétika, titkos).

Persze van egy rakat teljesítendő mini-feladat is, ami leginkább megint csak a Pókember játékra hajaz – ölj meg x mennyiségű figurát, robbants fel y mennyiségű kiscsákót (meg ugyanezek időre, majd kombinálva – 1 perc alatt 1 ugrás közben ölj meg X pacekot), találd meg a gömböket, vannak különféle autóversenyek, és szintén a Spidermanből lopott „háztető versenyek" is, amik gyalogosan zajlanak, de ezzel szinte ki is fulladt a játék. Maga a nem létező fő sztori, ami abból áll, hogy megtaláljuk és likvidáljuk a bandák bossait, nagyjából egy délután alatt kivégezhető, főleg hogy a leghatásosabb taktika a búvóhelyre berontás, testőrökkel nem törődés (úgyis végtelenségig újratermelődnek), egyből főellenségnek nekifeszülés, legyilkolás, majd utána angolosan távozás, ehhez pedig nem kell nagy tudomány, remélem azt ti is belátjátok.

A magyar szinkron és felirat nagyot dob az egyébként sem utolsó hangulaton, köszönet érte az illetékeseknek, sok ilyen játékot szeretnék látni a jövőben, néhány apróságot leszámítva (mint pl. a mini-feladatok listájának egy része), szinte az utolsó szóig minden magyarul olvasható és hallható a játékban, igen korrekt minőségben.

Nem beszéltünk még a látványvilágról, ami a Crackdown esetében igazi ütős, odaverős, pazar nextgen szájtátós besz*rás. Nagyon nagyok a szigetek és úgy mindent összevetve a játéktér is hatalmas (a töltögetés 90%-ban észrevehetetlen), baromi változatos és részletgazdag – nincs kedvem felsorolni, hogy az utolsó ablakpárkánytól a lépcsőfeljárókig, a neonreklámokig, a különféle apró tereptárgyakon keresztül mennyire minden a helyén van, de ott van, hidd el. Nagyon hangulatosak a különböző városrészek, az elképesztő nagy és fantáziadús épületek (óriáskeréktől-fúrótoronyig van minden, mint a jó boltban), parkok, szobrok, alagutak, hidak, a hömpölygő tömeg, a masszív járműforgalom, és az utcákon zajló harc együttesen teszi kiemelkedővé a Crackdownt. Ebben a stílusban szerintem most ez az etalon – persze csak a GTA 4-ig. Vegyétek meg és ámuljatok! (Megjegyzem, a város kidolgozottsága, a technikai háttér, a grafikus motor, mind elképesztően profi, kár, hogy nem dolgoztak rajta még egy fél évet, és nem tettek alá egy ütős sztorit rengeteg felvehető mellékküldetéssel – úgy aztán valóban büntetne a CD.)

Jó kis akciójáték a Crackdown, de sosem lesz belőle akkora klasszikus, mint a GTA sorozat bármelyik epizódjából lett. A relatív egyszerű játékmenetet (hosszútávon amúgy igen unalmas és monoton a „csak lövöldözés") egyébként kibalanszírozza a harci rendszer, a pazar látványvilág, az elképesztő akciójelenetek, a bejárható terület felfedezésének izgalma, vagy épp az igencsak korretkül összerakott multiplayer móka, de csak ideig-óráig, mert mégis hiányzik belőle az a plusz, ami a GTA-t a trónjára emelte. A Crackdown baba kis lövöldözős játék, egy szabad világban, de ennél nem is több – bár bizonyos esetekben ennél nem is kell több…

Csipi M Lee
csipimlee@citromail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Teljesen felesleges volt a Crackdownt a GTA-hoz hasonlítani, itt a bizonyíték. Miért nem lehetett ezt a játékot úgy bevezetni a köztudatba, hogy egyáltalán szóba sem kerül vele kapcsolatban a GTA? Végül is mindegy. A game teljesen korrekt, a magyar szinkron pedig egyenesen csodaszámba megy, úgyhogy ha érzel ingerenciát arra, hogy szuperügynökként harcolj a bűn ellen, ennél X360-on jelenleg nincs jobb lehetőséged.

CRACKDOWN

MICROSOFT
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 - 2 játékos
(system link + kooperatív + online 2 játékos),
480p/720p/1080i

✔ kinézet, harci rendszer
X csak egy lövöldözős játék, multira kihegyezve

8 pont

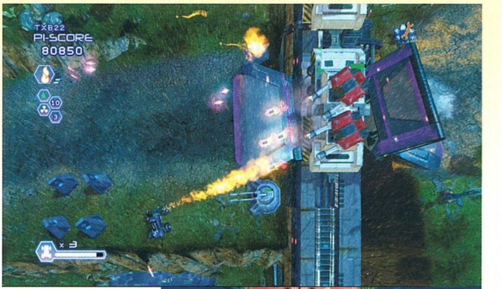
előszó

A Live egyik legfigyelemreméltóbb és igen nagy sikernek örvendő szolgáltatása az Xbox Live Arcade. A cikk leadásáig egészen pontosan 43 minijáték került fel a piactérre, melyek közül akadnak nagy játéktermi klasszikusok (Pac-Man), híres PC-s retro címek (Doom), valamint egészen új fejlesztések is (Assault Heroes). Az utóbbi csoport esetében fontos megemlítenem, hogy nincsen megkötve mely cégek fejleszthetnek XBLA-ra, éppen ezért több játék esetében egészen új fejlesztőkről van szó. A Hexic HD-t alapból megtaláljuk merevlemezünkön, minden más árkádjátékért fizetnünk kell, de van ingyenes letölthető demo róluk. Egy (vagy több) 2100 pontos kártya vásárlásával (amerikai regeléssel 1600-as kártya kell) tölthetjük le a teljes verziókat, melyek árai 400-tól 1200 pontig terjedhetnek. (Mivel 1 pont durván saccolva közel 4 forint, így a játékok körülbelül 1500/3000/4500 forintra jönnek ki.) Egyes extra tartalmakért külön kell fizetni. A játékok mérete a memóriakártya miatt eddig nem haladta meg az 50 MB-ot, ám idővel érkeznek majd a nagyobb memóriakártyák, a limit pedig már 250 MB-ra ugrott, és nem kizárt, hogy az árkádjátékok a fél gigát is elérik hamarosan. A kezelés a legtöbb esetben joypaddal is kiváló, ám létezik a Mad Catz-től külön erre a célra az Xbox Live Arcade Retro Stick kiegészítő, sajnos egyelőre még nem találkoztam vele hazánkban. Eredményeinket rendre összemérhetjük másokéval a világranglistán (leatherboard).

Egyes játékok – főleg retro címek – nem alkalmazkodnak mindig olyan jól a 16:9-es megjelenítéshez, így ez esetben HDTV-seknek azt tanácsolom, hogy próbálják ki milyen, ha visszaveszik alacsonyra a felbontást, majd a 360-at 4:3-asra állítva széthúzzák a képet. Monitorosok 640x480-on minden játékot teljes képernyőn élvezhetnek.

Sajnos nem volt helyünk az összes játékot rögtön bemutatni, így elsőre 29 címet válogattam ki. A tesztelést a letölthető demókon végeztem, minden egyéb fontosabb információnak pedig utánanéztem. Az értékelést kezdettől fogva elvetettem, hiszen úgy érzem itt aztán végképp mindenkinek saját magának kell eldöntenie, hogy mire érdemes beruháznia. Jó játékot!

Krisz
rajkrisz@freemail.hu





ASSAULT HEROES

Az Assault Heroes egy tipikusan a 80-as évekbeli retro sikercímek mintájára készített hangulatos és könnyen kezelhető 2D-s árkád shooter, egy kezdő csapat – a Wanake Studios – keze munkája. Egy speciális katonai egység egyetlen túlélőjeként a feladatunk, hogy felkutassuk a titkos földalatti laboratóriumot. A látványos 3D-s bejátszás után, melyben egy hatalmas fregatt landol velünk a tengerparton, a játék átvált felülnézetre, és már indulhatunk is az izmos minigunnal felszerelt kis quadunkkal. A bal analóg karral mozgunk, és a jobb analóg karral célzunk/lövünk. A képernyő folyamatosan pásztáz felfelé, ahogy haladunk előre a pályán, közben pedig hullámokban támad ránk az ellenség. Konzolos múltammal a grafika engem leginkább a Dune 2000-re emlékeztetett, ahogy haladtam előre a tengerparti homokban, közben pedig sorra ostromoztak a különböző gyalogos, hernyótalpas, és páncélos egységek, valamint helikopterek (indiánosan „huhogó" kamikaze harcosok rulez). A tenger hullámzása kifejezetten gyönyörű. Mindez HD felbontáson az igazi, és 16:9-en is teljes képernyős, ám normál TV-n sem veszítünk sokat, igaz, valamivel elmosottabb lesz a kép. Sorra vehetünk fel különböző bónuszokat, fegyvereket, küzdhetünk vízen és gyalogosan, valamint kooperatív módban is akár offline, akár online. Az achievementek mindegyike teljesen logikusan lett összeválogatva, és rendesen ki is tolják a szavatosságot, pl. olyan kihívásokkal, mint amikor az ellenség nagy részét gyalog kell lelőni egy pályán. A demo egyetlen hosszú pályát tartalmaz, több tucatnyi fajta ellenséges gyalogos/páncélos/vízi/légi egységgel, bázisokkal, és a végén egy hatalmas robotpókkal. Folyamatos akció, kiváló grafika, kiváló irányítás, kiváló játékmenet (cheickpoint rendszer), és remek hangulat. 800 pontért ugyan nem olcsó, de megéri.





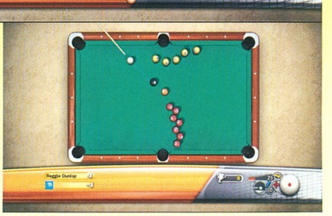
ASTROPOP

Ennek a kedves kis űrhajós ügyességi/logikai játéknak már létezett mobiltelefonokon egy korábbi verziója, és most az Oberion Mediának (Feeding Frenzy) és a Popcapnek (Heavy Weapon) hála, 360-on is elérhető, ahol kifejezetten közkedveltté vált. A 4 különböző képességű aranyos kis figura (Vector, Vixx, Sprocket és Turbot) közül választva megkapjuk a hajónkat, mellyel az űrben utazva kell a felénk közelítő hatalmas tömböket eltakarítani az útból. Ahogy a képernyő alján manőverezünk balra-jobbra, egy gigantikus mágnessel magunkhoz vonzzuk a kívánt tömböt, és maximum 5 további másikat ugyanabból a színből. Kilövéskor a becsapódás pillanatában az összes (vízszintesen és függőlegesen) az oszloppal érintkező azonos színű tömböt felrobbantjuk (de ehhez minimum 4 tömbnek kell egymással érintkeznie). Egy szintet akkor teljesítünk, ha a jobb oldali Brick-O-Meter teljesen betelik a kiiktatott tömbök hatására. A szabályok persze folyamatosan bonyolódnak, ahogy haladunk előre a szinteken, és a tömbök is egyre gyorsabban közelednek, így egy idő után inkább reflexjáték válik belőle, mint logikai. A dolgunkat némileg egyszerűsíti, hogy időnként egy szuperfegyver is aktiválódik, mely (feltételezem) űrhajónként más és más tulajdonságú. A demóban összesen 7 szintet nyomhatunk végig, kiegészítve két puzzle kihívással, ahol úgy kell ügyeskedni, hogy az összes tömböt eltüntessük a képernyőn. Az egyes szinteken folyamatosan ismertetnek az újdonságokkal. Kipróbálhatjuk a survivor mód első pályáját is, ahol azonban már alapból a nyakunkba zúdítják az összes szabályt. A 2D-s grafika kissé egyszerű, de semmiképpen sem csúnya, a célnak mindenesetre tökéletesen megfelel. Az achievementek teljesítéséhez nagyon sok gyakorlás kell, ám 800 pont kiperkálása esetén érdemes is időt szakítani rá.

BANKSHOT BILLIARDS 2

A Pixelstorm fejlesztette Bankshots Billiards 2 egy másfél éves PC-s biliárdjáték folytatása, mely a viszonylag csekély fellelhető információ alapján igényes szimulátornak tűnik. A folytatás mindenesetre egészen lenyűgözött, már ami a tartalmi oldalát illeti a témának. Összesen 9 játékmód közül választhatunk (8-Ball, 9-Ball, Cutthroat, Euro 8-Ball, 14.1 Continuous, 3-Ball, Trick Shots, Time Trial és Golf). Változtathatunk a szabályokon, személyre szabhatjuk a designt, az asztal formáját, az anyagát, a díszeket, a padlót, a dákót, a golyókat stb. Választhatunk elektronikus, rock, funky, pop, illetve bárokban megszokott zenei stílusok közül. Offline és online is játszhatunk barátainkkal, sőt Xbox Live Vision kameránk segítségével még saját arcunkat is kitehetjük. A grafika részben egyszerű, hiszen üres térben látjuk egy kb. 5x5 méteres körzetben kivilágítva a padlót és rajta az asztalt, azonban a lényeges részek kidolgozására nem lehet panasz. A játék HD felbontású, az asztal és a golyók nagyon szépek csillognak, és a tetszőleges kameranézetnek hála pedig akár centikre is bezoomolhatunk. Célzáskor nyilak segítenek, ezen kívül számos opció lesz a segítségünkre (ütés erőssége, forgatás, hol üssük meg a labdát, milyen szögben, pörgetés). A fizika nagyon realisztikus, beleértve a hangeffekteket is. A pause menübe belépve megkapunk minden segítséget az irányítással, és az adott játék szabályaival kapcsolatban.
Az achievementek teljesítése nem olyan nehéz, feltéve, hogy az összes aljáték szabályát ismerjük. A demóban minden játékot kipróbálhatunk, akár multiban is, de sajnos csak másfél perc (hasznos) játékidő áll a rendelkezésünkre. 1200 pontos árával ugyan irreálisan drágának tűnik, ám véleményem szerint mint Xbox játék is megállná a helyét (még a gyérebb grafikai körítés ellenére is), tartalmilag pedig mindenképpen csillagos ötös a témában.









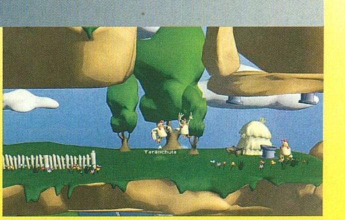
BEJEWELED 2 DELUXE

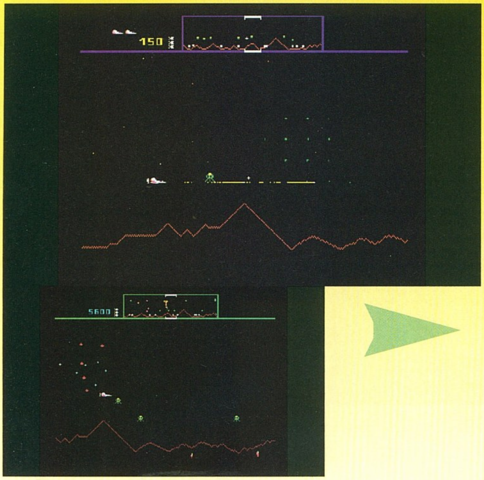
Ez a híres logikai játék már igen szép köröket futott le PC-n és mobiltelefonokon, és mint 360-as árkádjáték is hasonlóan nagy népszerűségre tett szert az utóbbi időben. A Bejewelled 2 Deluxe lényege, hogy két egymás melletti vagy egymás feletti drágakövet megcserélve egy (legalább) hármas csoportot alkotva eltüntessük azokat. Egy négyes csoport esetén power drágakő születik, mely ezután egy másikba csoportba ágyazva 8 drágakövet robbant fel maga körül. Ötös csoport esetén egy hiperkocka jelenik meg, melyet nem lehet ugyan beágyazni, de elmozdításakor a vele kicserélt drágakő színéből az összes eltűnik a képernyőn. Lehetőség van kombózásra is, melyek segítségével még gyorsabban telítődik a lenti csík, amely a következő szintre lépéshez szükséges. A játék akkor ér véget, ha semmilyen formációt sem tudunk már kirakni a képernyőn, ez pedig viszonylag gyakran fordulhat elő, hiszen összesen 7 féle drágakő van a táblán. A Classic játékmódban korlátlan ideig gondolkodhatunk, az Action mód azonban már időre megy. Alapból 2 további játékmód áll még a rendelkezésünkre. Az Endless mód egy soha véget nem érő változata a játéknak, a Puzzle-ben pedig bolygóról bolygóra haladva (pl. Centuri, Tau Heximus) kell elérni a Földet, és közben sorra megfejteni a rejtvényeket, vagyis az előre meghatározott drágaköveket egy konkrét sorrendben maradéktalanul eltüntetni a tábláról. A grafika igazán kellemesnek, és legfőképp szép színesnek mondható, a háttérzene zene pedig nyugtatóan hat. A demóban az első 5 szintet vihetjük végig a Classic módban, és az első bolygó rejtvényeit oldhatjuk meg a Puzzle-ban. Egy-két brutális achievementet leszámítva a legtöbbje pár nap alatt teljesíthető. Lassabb játékmenete miatt kicsit lassabban fogott meg, de összességében úgy érzem megéri a 800 pontot.

CLONING CLYDE

A kardozós méhecske logójú NinjaBee csapatra bizony érdemes lesz odafigyelni a jövőben, hiszen a Cloning Clyde már a második remek árkádjátékuk, amit kifejezetten az XBLA-ra fejlesztettek. A jópofa oldalra scrollozzós félig 2D-s, félig 3D-s logikai platformer viszonylag szimpla háttérsztorival kecsegtet, ám egyedi poénos bájával már az első próba során magával ragadja az embert. Clyde nevű hősünk nem éppen az eszéről híres, éppen ezért könnyedén be is palizzák, mikor egy tudós egy 20-asért cserébe rábeszéli, hogy vegyen részt egy klónozós műveletben. A laboratóriumban azonban balul sülnek el a dolgok, és megkezdődik a Clyde sorozatgyártás. Nincs más hátra, mint kijutni az intézetből, és a 75 klón-testvér közül minél többet kimenekíteni. A sok-sok ugrabugrán, az őrrobotok csépelésén, és a gyűjtögetésen túl egy igen ötletes kooperatív játékrendszer is nagyobb szerepet kapott, mely a hiányos PC-s múltamnak köszönhetően most csak a Lost Vikings-et juttatja eszembe, pedig azóta biztosan számtalan követője volt már ennek a stílusnak. A Cloning Clyde tele van különböző jópofa gagekkel, a sok-sok Clyde klón nagyon poénos, állandóan vicces kis üzeneteket hagynak nekünk, pl. az egyikük éppen az Outpost Kaloki X-el játszik. Képregényes/rajzfilmes jellegével a grafika remekül illeszkedik a témához, a játék pedig őszintén megmosolyogtat varázsával. A kegyelemdöfést az adta meg nekem, ahogy Clyde-nak a létrán mászva kilátszik a hátsója a kórházi köpenyben. Kooperatív módban és egymás ellen is játszhatunk (online/offline). Az összes achievement megnyitása körülbelül egy hetet vehet igénybe. A demó az első néhány pályára enged betekintést, ez pedig pont elég hozzá, hogy eldöntsük megéri-e a 800 pontot.







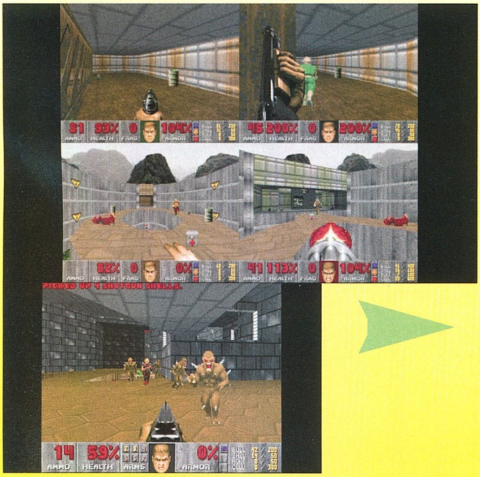
DEFENDER

Egy 27 éves klasszikus űrhajós shoot'em up a Midway-től. Egy másik planétán repülve kell idegenek hada ellen küzdeni, hogy megmentsük az emberiséget. A Defender nagyon jól rávilágít, hogy mennyire nehezek is voltak azelőtt a videojátékok, ráadásul teszi ezt úgy, hogy még ez az új verzió is egy könnyített változat az eredetihez képest. Akik az eredeti játéktermi irányításra esküsznek, állítsák „Classicra" a kontrollt. Ez esetben a bal analóg karral (/d-pad) mindössze föl/le leszünk képesek szállni űrhajónkkal, ekkor a bal ravasszal váltunk irányt, valamint a jobb ravasszal adagoljuk a turbót, hogy meginduljunk. A könnyített „Default" irányítás esetén már szabadon pásztázhatunk a bal analóg karral (/D-pad). Nincs más dolgunk, mint lőni, esetenként egy limitált bombát ereszteni a képernyő megtisztítására, vagy néha teleportálni egy másik pályarészhez, ha már túl meleg lenne a helyzet. Az idegenek hullámokban támadnak különféle tulajdonságú űrhajókkal, és egyesek közülük megpróbálják elrabolni a földön császkáló asztronautákat. Ilyenkor külön pont jár az űrhajó kilövéséért, az alázuhanó emberke elkapásáért, valamint a biztonságba helyezéséért. A javított grafika egész jól alkalmazkodik az eredetihez. Utóbbi természetesen szintén választható a pause menüben. Online/offline is játszható egymással/egymás ellen. Habár elsőre roppant nehéznek tűnik, 10-20 perc után az ember elkezdi megszokni az irányítást, és kitanulni a trükköket célzáshoz. Pl. a rutinosabbak hamar rájönnek, hogy a scanner nem csak dísznek van. A demo kifuttatásával – az első hullám során szerzett – 3500 pont körüli eredményeim mellett már nem is tűntek olyan nehéznek a 15/25 ezres ponthatárú, és az ehhez hasonló achievementek. Hardcore fanoknak bőven megéri 400 pontért, és kifejezetten ajánlom hozzá az Arcade Retro Sticket.



DIG DUG

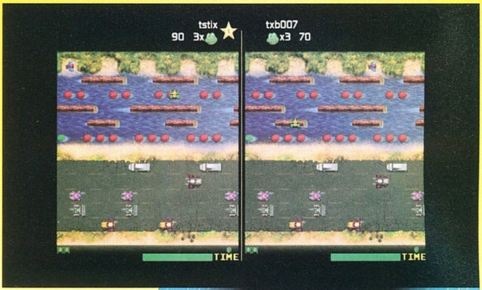
A Namco játéktermi klasszikusa 1982-ből. A kedves kis ügyességi játékot már számtalan platformon láthattuk viszont, most pedig az Xbox Live Arcade részleg egyre színesebb kínálatában foglalta el méltó helyét. Dig Dugot irányítva ágas-bogas alagutakat kell ásnunk a föld alatt, és megküzdenünk a minket fenyegető veszedelmes (vagy inkább mókás) szörnyekkel. Egyetlen fegyverünk egy visszahúzható töltényű szigonypuska, melyet ellenfelünkbe eresztve felpumpálhatunk, míg az ki nem pukkad. Két fajta föld alatti lénnyel lesz dolgunk, a búvárszemüveges vörös Púkákkal, és a tűzokádó zöld Fygarokkal. Habár kezdetben még menedéket nyújtanak az egymástól elhatárolt alagutak, ezek a fránya kis szörnyek időnként képesek szellemként szabadon átjárni közöttük. Az alagutak kiásásáért folyamatosan kapjuk a pontokat, és minél mélyebben iktatunk ki egy Púkát vagy Fygart, annál jobban díjazza majd a játék. Sziklákkal is agyonnyomhatjuk ellenfeleinket, mindössze úgy kell ügyeskedni, hogy az alattuk kifúrt alagútban pont akkor haladjon el a minket követő szörnyecske, mikor azok lezuhannak. Függőleges alagútban egyszerre akár többet is elintézhetünk, ez esetben még az időzítéssel sem kell annyit bajlódni. A kiásott sziklákat sok pontot érő zöldséggel jutalmazza a játék. Az irányítás könnyed és pontos, a konverzióra tehát nem lehet panasz, persze a Froggerhez hasonlóan a Namco is készíthetett volna egy grafikailag felújított verziót az eredeti Dig Dughoz. Az achievement rendszer sajnos egyetlen este alatt teljesíthető, még az abszolút kezdőknek sem tarthat tovább egy-két napnál. Egyedül a „4 ellenfelet egy sziklával elintézni" kihívás teljesítése tarthat lényegesen tovább, mint a többi. A demóban 2 pályát nyomhatunk le. Hangulatos játék, 400 pontért pedig még a könnyebb kihívást is el lehet neki nézni.

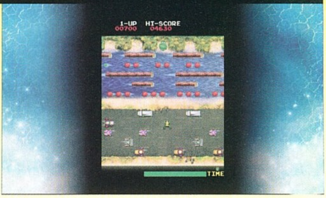


DOOM

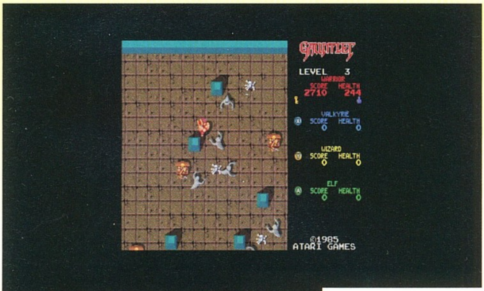
A Doom Xbox Live Arcade-os konverziója a 360 egyik legkellemesebb meglepetése. Az eredeti '93-as klasszikus „2 és fél dimenziós" FPS-nek, valamint kiegészítőjének minden tartalma helyett kapott a letölthető verzióban, hogy újra felszámoljuk a pokolból kiszabadult szörnyeket. Marsi kalandjaink során mind a három eredeti fejezetet végigjátszhatjuk, valamint hozzácsapták a későbbi kiegészítő negyediket is. A 4 originál nehézségi szint ki lett egészítve a szintén későbbi Nightmare-rel is (legnehezebb szint, plusz folyamatosan újraszülető ellenfelek). A konverzió szinte teljesen tökéletes, gyakorlatilag ugyanazt a látványt kapjuk, mint az eredeti játéknál (esetleg egy kis tuning nem lett volna rossz). Ehhez párosul még a nagyszerűen kezelhető (konzoloknál megszokott) dupla analóg karos FPS irányítás, és a digitális térhangzás. A kooperatív mód lehetőségétől egyenesen könnybe lábadt a szemem, de deathmatch-nél már keveselltem a max. 4 játékost, és valami csapatalapú móka is jól jött volna hozzá. A single mód szigorúan 4:3-as, így 16:9-es TV-knél javaslom vegyük vissza a felbontást SD-re, és állítsuk 4:3-asra a dashboardot, majd húzzuk szét a képet. Ami azonban még komolyabb probléma, hogy 2 játékosnál osztott képernyőn két 4:3-as képet rak ki egymás mellé a gép, ami még szélesvásznú TV-n is béna megoldás, 4:3-asoknál meg szinte élvezhetetlen. Ezt egyértelműen kompenzálja azonban, hogy szerencsére mind a két multis mód játszható online is (max 4-en). Az achievementek megnyitásához az egész játékot végig kell játszani először gyengébb, majd ultraviolent fokozaton is. Akad még egy-kettő keményebb single/multi kihívás is, de hosszútávon egyik sem okozhat komolyabb gondot egy Doom rajongónak. A demóban csak az első pálya játszható végig, de ugyanitt deathmatch-elhetünk is osztott képernyőn. 800 pontért tölthető, de ilyen tartalomért nagyon is elfogadható ár, sőt kötelező vétel.

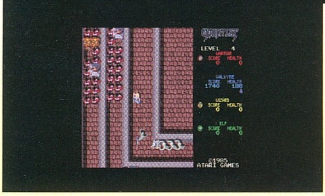
FROGGER





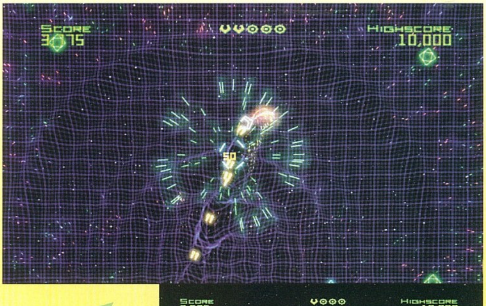
Tavaly ünnepelhettük a Konami nagy játéktermi klasszikusának 25. évfordulóját, éppen ezért külön öröm a 360 tulajoknak, hogy immáron az árkádjátékok között köszönthetik a jó öreg Froggert. A játéknak a lényege, hogy békucinkkal hazajussunk, át a forgalmas autóúton, majd át a folyón úszó farönkökön és teknősök páncélján ugrálgatva. Útközben bekaphatunk legyeket, és hazasegíthetünk eltévedt békalányokat is. Az idő ellenünk dolgozik, és idővel kígyók és krokodilok is megjelennek, hogy megnehezítsék a dolgunkat. A konverzió nagyon jól sikerült, az irányítás pedig kiváló. A legnagyobb változást a feljavított grafika és hang jelentheti, előbbi nagyobb szép HD felbontású, és jól alkalmazkodik a játék eredeti klasszikus feelingjéhez. Akinek ez mégsem jönne be, a pause menüben visszaállítható a '81-es grafika/hang. A komolyabb rajongóknak esetleg szemet szúrhat, hogy hiányzik a játéktermi verzióban megismert eredeti játékzene egy része (amire én már nem nagyon emlékszem kiskoromból), valamint a kétjátékos mód sem pontosan olyan már, mint anno. Játszhatunk egymás ellen, és együtt kooperálva (offline/online egyaránt). Mind a két esetben párhuzamosan játszik egymást felváltva a két játékos, vagyis amikor az egyik elveszíti az életét, a másik játékos jön. Ám amíg az előbbinél egymással versengünk, addig az utóbbinál összeadódnak a pontok (ami egyébként szükséges is az egyik achievementhez). A 200 gamerscore megszerzése nagyon ötletes kihívásokból áll. Az 5 szint teljesítésén túl számos olyan célra is sarkall, amivel egyébként nem is nagyon törődnénk, pl. 15 béka hazaszállítása életvesztés nélkül, vagy 3 légy elfogyasztása egyetlen játékon belül. A demóban csak az első szintet teljesíthetjük, vagyis alig 5 békát juttathatunk menedékbe, igaz, multiban is. A Frogger még mindig ugyanaz a kedves és ötletes ügyességi játék, 400 pontért erősen ajánlott.





GAUNTLET

Ismét egy híres játéktermi klasszikus, ezúttal a Midway-től. A labirintusos fantasy shoot'em up (sőt mondhatni korai szerepjáték) stílusa igencsak rendhagyó volt annak idején. A Gauntletnek azóta számtalan átirata született, a jól csengő nevet felhasználva pedig számos (többnyire középszerű bőrlehúzós) 2D-s/3D-s kaland/szerepjáték született már az elmúlt években. Legnagyobb erénye egyértelműen az online is játszható 2-4 személyes kooperatív mód, mely során 4 féle karakter közül választhatunk: tünde, amazon, varázsló és harcos. Az irányítás könnyed, szimplán csak a karakterünk mozgatásából és lövésből áll. Nem véletlenül hívtam shoot'em upnak, noha első ránézésre inkább beat'em upnak tűnhetne, de pl. harcosunk kaszabolás helyett szekercéket hajigál, amazonunk meg kardokat. A labirintusban bolyongva különféle szörnyek hadán kell átverekednünk magunkat – keresve az exittel jelölt kijáratot –, melyek mindegyike megsemmisíthető ún. szörnygenerálókból özönlik ki. Kalandjaink során különféle kincseket, élelmiszert, gyógyitalokat, és kulcsokat szerezhetünk, utóbbit néha a továbbjutáshoz, olykor a mellékágazásokhoz. Az eredeti grafika meg lett kissé piszkálva, de nem a stílusát bolygatták meg, hanem mindössze a felbontást fokozták HD szintűre. A demóban alapból csak az első két szint lenne benne, melyet akár (offline) 4-en is végigtolhatunk, ám még az első pályán akad egy elágazás, ahol nem csak 100-ával hemzsegnek a szellemek, de találunk ott két alternatív kijáratot is, melyek közül az egyik még a demóban is működik. Ezt felhasználva a szörnyektől hemzsegő 4. szintre léphetünk, ahol egy programhibának(?) hála a felvett gyógyital végtelenszer használható, így lazán felpumpáltam az életerőmet 99999-re (amely utána visszaváltott 0-ra). Az achievement rendszer erősen épít a pontszerzésre, a rengeteg szint teljesítésére, és a kooperatív módra. 400 pont kiváló ár érte.



GEOMETRY WARS



Modern árkád játék külön XBLA-ra fejlesztve a Treasure Planet, a Fur Fighters, az MSR, valamint a Project Gotham Racing sorozat alkotóitól. Az ötszög alakú kis kvázi-űrhajónkkal cikázva a bal analóg karral mozgunk, és közben a jobb analóg karral lövünk a rengeteg minket támadó alakzatra. A játékhoz rendkívül jó reflexek szükségesek, pihenni pedig maximum egy-két másodpercre lesz időnk közben. Az egész egy véget nem érő folyamatos akció. Az alakzatok lelövéséért kezdetben csak 25-50, ám később – a szorzónak hála – akár több 100 pont is járhat. 10 ezer pontonként upgrade-elődik fegyverünk, 75 ezrenként kapunk új életet, és 100 ezrenként új bombát. Utóbbi a ravaszok bármelyikével aktiválható, de érdemes olyan szituációkra tartogatni, amikor már nagyon forró a talaj, tehát totális káosz alakult ki a képernyőn, és nincsen más kiút. A grafika amilyen egyszerű, olyannyira komoly is egyben. A célpontok nagy része mindössze szimpla geometriai alakzatból áll, és ehhez még hozzájön a lövésekre torzuló hálós koordinátarendszer jellegű háttér. A játék összességében mégis rendkívül látványosan színes és villogó (de éppen emiatt ki is dobná tőle a taccsot egy epilepsziás).
A Geometry Wars lényegét nem lehetne megérteni néhány kósza próba során. Csak akkor kezdünk el valamit „érezni", amikor már képesek vagyunk túlélni a demóban engedélyezett 4 perces játékidőt, mely bevallom engem (is) tisztességesen megizzasztott. Azonban onnantól már szinte rezzenéstelen arccal irányítjuk űrhajónkat, szinte teljesen automatikusan ráérezve a gyors reakciókra (vajon tényleg tudat alatt?). Erre a kiváló szem és kéz koordinációra pedig szükségünk is lesz, ugyanis ezeket az achievementeket nem földi halandóknak találták ki. 400 pontért kötelező vétel.





HARDWOOD HEARTS

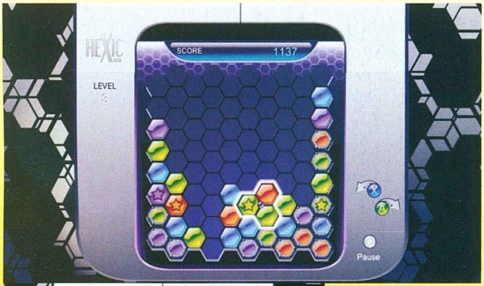
A – többek között – Fekete macska néven is ismert (Windows-on szintén elérhető) kártyajáték szabályai viszonylag hamar megtanulhatóak, ám a komolyabb stratégiák elsajátítása már időbe telik. Az 52 lapot a 4 játékos felé elosztva 13 körön át adogatjuk be a kártyákat középre. A treff 2-es tulajdonosa kezd, a többieknek pedig (az óramutató járásával ellentétesen haladva) kell ugyanolyan színűt, de nagyobb értékűt rápakolni, vagy bármi mást, amennyiben nincsen nála az adott színű kártyából. Kőrt (szívet) nem tehetünk le az első körben. Minden körben az viszi el a 4 kártyát, aki az alsó lap színéből a legmagasabbat rakta le, és ő is hívhatja le a következő kör első lapját. Ha elfogytak a kártyák, összeszámoljuk kihez hány kőr (szív) került, melyek darabja 1 hibapontot ér, valamint megnézzük, hogy kihez került a 13 ponttal büntetendő pikk dáma. A játék addig tart, míg valaki el nem éri a kitűzött (változtatható) hibapont határt, és az nyer, akinek ekkor a legkevesebb pontja van. A dolgot bonyolítja, ha valaki „lelövi a Holdat”, vagyis minden kőrt (szívet) és a pikk dámát is megszerzi egy meneten belül. Ilyenkor a másik 3 játékos kap 26-26 hibapontot. Pont ennek a két ellentétes (óvatos, illetve „mindent vagy semmit”) stratégiának a váltogatásával válik igazán izgalmassá és összetetté a kártyajáték. A dolgot bonyolítja, hogy a menetek elején cserélni kell 3 lapot valakivel, és akad számos más beállítható szabály is. A grafikai körítés igazán kellemes, és online is játszható. Az achievementek egy harmadához profi tapasztalat szükséges, ám a maradék pár nap alatt megszerezhető. A demóban egy teljes parti végigjátszható, ám sajnos mindig ugyanazzal a leosztással. 400 pontért tölthető.

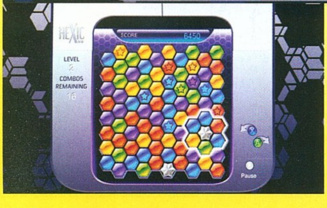
HEAVY WEAPON

A logikai játékokra szakosodott Popcap már a negyedik játékával hódította meg múlt hónapban a 360 árkád rajongók szívét, ám ezúttal egy 2005-ös PC-s shoot'em upjának az XBLA-s verziójáról van szó. A Heavy Weapon egészen modern árkádjáték igen csinos küllemmel, oldalra scrollozós 2D-s stílusával mégis a '80-as/'90-es évekbeli klasszikusokra hajaz, hozzáteszem jóval könnyebb viszont náluk. 1984-et írunk, a Red Star haderők világszintű invázióba fogtak, a szövetséges ellenállást pedig sorra teszik a földdel egyenlővé. Az elnök tanácsadói a megadást tartják az egyedüli megoldásnak, ám ő hallani sem akar erről, hiszen egy utolsó reménységük még maradt, az egyetlen hátramaradt védelmi vonalat képező Atomic Tank. Az irányítás rendkívül könnyed, néhány más árkád játékhoz hasonlóan itt is a bal analóg karral mozgunk, és közben a jobbal lövünk, a jobb ravasszal pedig egy mindent megsemmisítő atomtöltetet süthetünk el. Az égből idővel a létező összes fajta légi egység ránk fog támadni, amit csak ki tudtak találni a fejlesztők, ráadásul azon fogjuk kapni magunkat, hogy hosszú percek óta folyamatosan csak lövünk és lövünk megállás nélkül, az ellenség pedig egyre csak jön. Egyedül a fehér helikoptert kell megkímélnünk, hiszen ő dobálja le nekünk az upgrade csomagokat. A pályák előtt is mindig kapunk némi komolyabb tuningot. Más módok is akadnak a játékban, ahol pl. a túlélésen, vagy kifejezetten a bossokon van a hangsúly. Összesen 4-en játszható (online/offline), kiváló grafikájú, példásan könnyed kezelésű és hangulatos árkád lövölde. A kezdeti könnyű pályák és bossok pedig ne tévesszenek meg senkit, hiszen idővel itt is akad bőven kihívás, sőt néhány achievement kifejezetten durva, de összességében tényleg könnyű játék, a határozottan tartalmas demo pedig igen meggyőző. 800 pontba fáj.









HEXIC HD

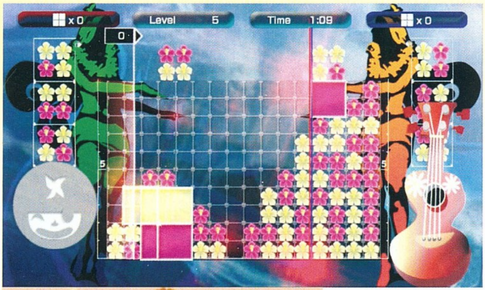
Azt hiszem velem együtt számos másik Xbox 360 van még a világon, akik már a vásárlás napján másnap hajnalig nyomultak ezzel a játékkal, melyet a világ legsikeresebb puzzle játékának a tervezőjétől, a Tetris alkotójától kaptunk kézhez. A minden géphez ingyen járó Hexic HD-t heteken/hónapokon át is nyüstölhetjük, míg az összes achievementet képesek vagyunk megnyitni benne. A szokásos kockák, tömbök és egyéb ábrák helyett most rengeteg kis hatszöggel kell operálnunk, pontosabban hármasával forgatnunk őket, míg három azonos színűvel nem alkotunk egy kvázi-háromszöget, vagyis egy triót, hogy egyben el is tüntessük azt a képernyőről, hogy felülről újabb hatszögek zuhanjanak le az égből. A megszűnő hármas csoportok hatására más triók is összejöhetnek, így van lehetőség kombózásra. Akadnak csillaggal ellátott hatszögek is, melyek jóval több pontot adnak kiiktatásukkor, sőt ha három különböző színűt rakunk össze belőlük, az több tucat hatszöget tüntet el. Ha egy hatszög körül hat azonos színűt rakunk ki, középen egy nagy ezüst csillagot kapunk, amelyet kijelölve balra-jobbra forgathatjuk az őt körülölelő hatos hatszög csoportot. 3 csillag összerakása már nagyon sok pontot ér, de az igazi kihívás a feketegyöngy, mely egy hatos csillagrendszerből jön össze. Én mindig alul kezdtem el építkezni a csillagokkal, hogy már ne eshessenek lejjebb, és ne alkothassanak egy véletlen baleset folytán triót. 3 feketegyöngy összerakása már a csúcs, piszkosul nagy tapasztalat kell hozzá. Viszonylag ritkán fordul elő, hogy nem marad több kirakható formáció, ám a bombák annál veszélyesebbek. A kis számláló körönként csökken, és ha nem vagyunk képesek egy trióba beágyazva időben kiiktatni, vége a játéknak. A Hexic HD igazi varázsa, hogy nem időre megy, hanem hosszasan lehet rajta filózni, na persze akadnak más alternatív játékmódok is.

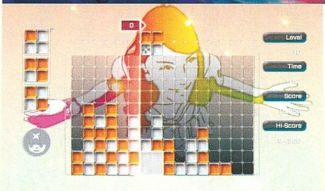
JEWEL QUEST

A Jewel Quest a hozzá közel álló Bejewelled 2-höz hasonlóan szintén PC-n, valamint mobiltelefonokon kezdte a pályafutását, ám kissé csavartak az előbbi logikai játék menetén, és belevittek néhány további újítást is. Az egész játéknak más atmoszférát kölcsönöz például a kincskereső kalandjáték feeling, még akkor is, ha csupán dzsungeles háttérképekről, madárcsiripelésekről, részben kalandos, részben misztikus zenékről, valamint szövegekben felvázolt sztoriról van szó. A játék lényege továbbra is az, hogy két egymás melletti, vagy egymás feletti ikont megcserélve egy hármas (vagy négyes/ötös stb.) csoportot alkotva eltüntessük azokat. A kezdetben 8x8-as tábla minden olyan pontja arannyá váltja a színét, ahol egy csoportot alkottunk. A következő táblát akkor kaphatjuk meg, ha az aktuálisat teljesen kiraktuk („bearanyoztunk"). Az idő ellenünk dolgozik, és ahogy haladunk előre, az egyre jobban sérült kincses térképen sorra tűnnek el a tábla egyes pontjai, így már korántsem sem egy szabályos 8x8-as táblával lesz dolgunk, amit egyre nehezebb lesz kirakni. Kezdetben 5 féle ikonnal találkozhatunk, ám később ez kiegészül továbbiakkal is. Az egyszerű, ám annál ötletesebb grafikai körítés egészen hangulatossá varázsolja ezt a kis puzzle játékot. Hamar bele lehet jönni, és nekem személy szerint (sokakkal ellentétben) valamivel jobban is tetszett a témája, mint a Bejeweled 2-nek.
A demót a második szint második fejezetéig tolhatjuk, ami összesen 7 pályát jelent. Az achievementek megnyitásához mindössze végig kell tolni mind az 5 szintet 4 élettel, ezen kívül már csak néhány komolyabb rangra, és a fél millió pont feletti rekordra kell törekedni. 800 ponttért gondolkodóba eshetünk, hogy ezt, vagy a Beyewelled 2-t válasszuk, ám mind a két játéknak megvan a maga előnye.







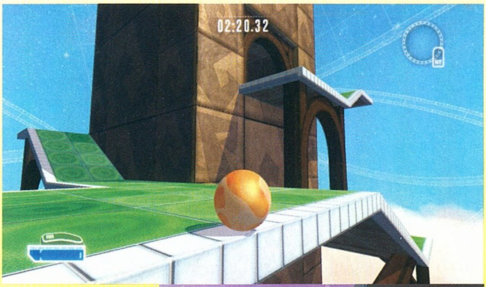


LUMINES LIVE!

Erről a híres és nagy sikerű logikai játékról valószínűleg az is hallott már, aki még sohasem került PSP közelébe. Tetsuya Mizuguchi, a Lumines alkotója egy Tetris jellegű, ám ugyanakkor – szintén az ő nevéhez fűződő – Rez utánérzésű logikai játékkal ajándékozta meg a világot. A legnagyobb sikert a Sony handheldjén aratta, óta, ám most már az XBLA kínálatának is egyik kiemelt tagjává vált. A játékmenet mit sem változott, ráadásul szebb mint új korában. Szabályait könnyű megérteni, ám profi játékossá válni – és az ehhez szükséges összetett gondolkozást elsajátítani – annál nehezebb. A Tetris-szel ellentétben itt kizárólag 2x2-es négyzettömbök potyognak lefelé, és landolva a gravitáció szabálya szerint két részre is válhatnak. A cél az, hogy lent egy azonos színű legalább 2x2-es tömböt rakjunk ki, majd minden ehhez kapcsolódó azonos színű 2-es tömböt hozzákapcsoljunk, mielőtt a balról jobbra pásztázó time line el nem tünteti őket, véget vetve a kombozásnak.
Az 1200 pontos alapcsomagban benne van a Challenge Base és a Time Attack mód, továbbá rendelkezik online opcióval és világranglistával. Számos Live-os funkció, és egy-két rejtvény is akad hozzá, ám ez idáig 4 további pakkot lehet még letölteni hozzá: Advance Challenge, Puzzle/Mission, Heavenly Star Skin és VS CPU. Ebből a Heavenly Star Skin ingyenes, mely egy háttérben lejátszott videoklip, a zenéhez pedig hozzá passzoló hangeffekteket kapunk játék közben. Az Advance Challenge 600 pontba kerül, a másik kettő pedig 100-100-ba. Ez így összesen az alapjátékkal együtt 2000 pont, ami igen csak borsós, de persze nem kell feltétlenül mindent megvenni hozzá. Azt se felejtsük el, hogy PSP-n ennél kurtább verziót kapunk, és körülbelül ugyanilyen áron, vagy még drágábban is, tehát ne szimpla árkádjátékként kezeljük.

MARBLE BLAST ULTRA

A GarageGames csapatról jó eséllyel hallhatunk majd még a közeljövőben, hiszen PC-n tucatnyi fejlesztést tudhatnak már maguk mögött, melyek egy része XBLA-n is megállná a helyét. A népszerű ügyességi játékukban egy hatalmas üveggolyóval kell manővereznünk a platformokon, ám a Marble Blast Ultra szerencsére korántsem olyan irányíthatatlan és nehéz, mint a Super Monkeyball sorozat, melynek témája – a közepes játszhatóság ellenére is – igen közel áll szívemhez. A bal analóg karral mozgathatjuk (precízen) a golyót, a jobb analóg karral pedig a kamerát, és az A-val ugorhatunk. Ez a rendszer így kifogástalanul működik, ezért a kezdő szintek hangulata rögtön megfogja az embert, így játszi könnyedséggel vetjük bele magunkat a gyémántgyűjtögetésbe. Felvehetünk bizonyos átmeneti power-upokat, a folyamatosan töltődő blast méterünkkel pedig nagyobbakat ugorhatunk. Még a haladó szintek sem olyan brutálisan nehezek, ám a profi szinteknél (jobb híján) már csak checkpointról-checkpointra haladhatunk. Sok esetben csak akkor juthatunk túl egy-egy pályarészen, ha már kívülről fújjuk, és pontosan tudjuk hol kell gőzerővel zakatolni, hogy kellően nagyot ugorhassunk, és hol kell behúzni a kéziféket. Különféle trükköket, pl. ferde platformokat, vagy erős ventilátorokat vetnek be ellenünk. Kedvenceim a gravitációváltók, melyekkel a falon is közlekedhetünk (Prey), így sok esetben némi logikára is szükség lesz, nem csak ügyességünkre.
A HD felbontású grafika pont olyannyira kidolgozott, amennyire azt egy ilyen árkádjátéktól el lehet várni, és a zenék is jól passzolnak a témához. Az achievementek nagyon jól lettek összeválogatva, így nem kell feltétlenül vérprofikká válnunk, hogy sikerélményünk legyen, a multi mókák azonban szükségesek az összes gamerscore-hoz. A demóban 3 kezdő, 2 normál, és szintén 2 nehéz szintet vihetünk végig. 800 pont korrekt ár érte.



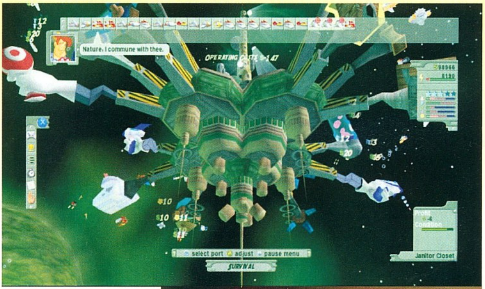






NOVADROME

Végre egy komolyabb 3D-s fejlesztés kifejezetten XBLA-ra, méghozzá a Carmageddon stílusában, autóversenyekkel, roncsderbivel, és pusztítással. A jövőben játszódó Novadrome-ban a Nova bolygóról származó gonosz idegenek kell küzdeni, akik lerohanják a Földet, a világ sorsa pedig a te kezedben van, hogy kivívd a győzelmet a tradicionális arénaharcokban. A közel 19 harci kocsi közül választva meg is kezdhetjük karrierünket, amely mindössze arénák sokaságából áll, többnyire ugyanazzal a játékmenettel. Elsőre nagyon káoszosnak tűnhet az irányíts, de néhány próba után bele lehet jönni. Lehet körbe-körbe is versenyezni a kijelölt versenypályán, de le is lehet róla térni, és elkezdeni harcolni a többi kocsi ellen. A pálya tele van ugratókkal, robotokkal, és sok-sok upgrade-del. Persze akadnak más és más játékmódok, ahol vagy csak a versenyzésen, csak a frageken, vagy csak a túlélésen, esetleg robotok irtásán van a hangsúly. A grafika full 3D-s, HD felbontásának köszönhetően pedig gyakorlatilag DC szintű. Ettől függetlenül a futurisztikusan színes pályák nem túl meggyőzőek, és nem igazán jön le, hogy itt jövőbeli veszedelmes és átlag egy tonnás harci járművekkel küzdünk. Ehelyett inkább jópofa távirányítós játékautóknak tűnnek. Emlékszem DC-n egy hasonló jellegű futurisztikus autóversenyre, a San Francisco Rush 2049-re, melyen belül volt egy hasonló arénás küzdelem, ám a Novadrome még csak meg sem közelíti azt hangulatban, a Carmageddon nyomdokaiba meg főleg nem fog érni. Hiába tűnik komolyabb fejlesztésnek, a demóban található 2 arénából hamar leszűrhető, hogy az egész egy vérszegény, közepesnél alig jobb arénás autóharc, ám a 8 játékos online mód tényleg figyelemreméltó. Az achievementek korrektül lettek összeválogatva, jó pár napig eltart a teljesítésük, de hogy a játék megér-e 800 pontot, az kérdéses.





OUTPOST KALOKI X

Az Xbox Live Arcade részleg egyre több beugró csapatnak ad lehetőséget, így születhetett meg többek között ez a remek kis űrhajóállomás tycoon is a NinjaBee gondozásában. Az Outpost Kaluki X mindenképpen kiemelkedik a sok árkád cím közül, hiszen összetettségében jóval több egy szimpla lövöldénél, vagy logikai játéknál, és jelenleg nincs is más minijáték 360-on stratégiából. Üzletvezetőként egy űrhajóállomást kell igazgatnunk, egy óriási galaktikus full extrás benzinkutat, ha így jobban tetszik. A különböző játékmódokban folyamatosan bevezetnek minket az alig pár óra alatt megszokható összetett játékrendszerbe. Kezdetben csupán alapvető igényeket kell kielégítenünk, a hatalmas csatlakozókra építkezve pl. limonádéstandot kell megnyitnunk a szomjas vendégeknek, vagy laboratóriumot kialakítanunk a kisebb tudóspalántáknak. Gondoskodnunk kell a zöldövezetről, a kérókról, a társasági kikapcsolódásokról, az információs csatornákról, sőt később még fegyveres védelemről is. A elégedetlen utasok igényeire állandóan oda kell figyelni, ügyeljünk a bőséges áramellátásra, ezen kívül számos termelést, árat, és egyéb opciót állítgathatunk szabadon. A játék alapvetően HD felbontású, de nagyszerűen alkalmazkodik a 4:3-as SD TV-khez is (az ilyenkor duplájára növekvő ábráknak és betűknek köszönhetően). A rajzfilmes elemekkel tarkított állomásunk teljesen 3D-s, az egyes űrhajókat pedig közelebbről is megvizsgálhatjuk. Könnyen kezelhető stratégia, és jó ideig fenntartja a jó/kiváló hangulatot, a demóban végigvihető 3 tutorial pálya pedig elegendő a kedvcsináláshoz. Az achievementek az egész játék teljes kifuttatásával együtt egy hét alatt teljesíthetőek, ez pedig simán megér 800 pontot. (Akadnak ingyenes/fizetős extra tartalmak is.)





PAC-MAN

A 27 éves Pac-Man talán a világ leghíresebb játéktermi klasszikusa. Összeszámolni is nehéz, hogy hány tucat átirata, folytatása, valamint bőrlehúzása készült már el a legkülönbözőbb platformokra a a Namco által. A játék lényege, hogy labirintusokban felfaljuk a sok-sok kis Pac-Doc-ot, a Power gömböket aktiválva pedig bekebelezzük a minket fenyegető szellemeket, és begyűjtsük a képernyő közepén megjelenő gyümölcsöket. Úgy érzem egy Arcade Retro Stick itt igazán jól jönne, ugyanis sem analóg karral, sem pedig d-paddal nem tökéletes az irányítás, vagy legalábbis meg kell szokni, hogy mindig úgy reagáljon, ahogy mi szeretnénk. A konverzió ezt leszámítva kiváló, hiszen a grafika és a hang gyakorlatilag teljesen megegyezik azt eredeti játéktermi verzióval. Mégis érdekes lett volna látni alternatívaként egy (pusztán audiovizuálisan) felújított remake-et, megtartva persze az eredeti verziót is opciónak. A demóban a második szint végéig vihetjük el a játékot. Az achievementek elsősorban a gyümölcsök begyűjtésére fektetik a hangsúlyt, de akadnak olyan kihívások is, amelyek többek között a szellemekkel kapcsolatosak. A legbrutálisabb achievement, mikor minden szellemet 4-szer kell felfalni egy szinten belül. A 21. szint teljesítése se lenne piskóta, ha nem lehetne ugrálni a szintek között. Azonban amelyik pályát már egyszer teljesítettük, az onnantól a főmenüből is választható, sajnos harmadára csökkentve ezzel az achievementek szavatosságát, és bár nem vagyok nagy Pac-Man szakértő, úgy tudom az eredeti klasszikus jóval több pályából állt. A Pac-Man mindenesetre egy világhírű klasszikus, melyet újra meg újra érdemes elővenni, 400 pont pedig úgy érzem igazán nem sok ezért a remek konverzióért. (Na persze fontos megjegyeznem, hogy a Ridge Racer 6 is tartalmaz egy rejtett Pac-Man verziót, az XBLA-s Pac-Man hiányában azonban lemaradhatunk a leatherboardról, és az achievementekről.)





ROBOBLITZ

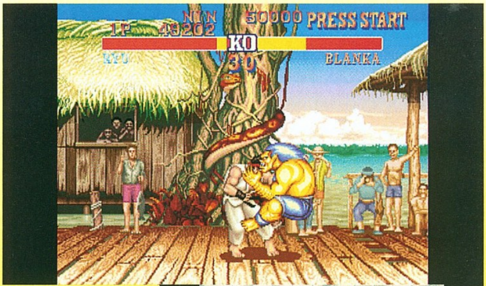
Ha már a Novadrome esetében a komolyabb 3D-s XBLA-s fejlesztésekről beszéltem, a Naked Sky Entertainment Roboblitz-e egyértelműen viszi a pálmát ezen a téren. A tavaly év végén megjelent – 360-ra és PC-re párhuzamosan fejlesztett – ügyességi/logikai robotos akció meghökkentő módon Unreal 3 motort használ, ám mindössze a falak és a padló textúrája mutat némi hasonlóságot a Gears of Warral, ettől függetlenül nagyon is szép játék. Blitz-et a robotot irányítva feladatod, hogy megvédelmezd az űrbázist a kalózok támadásától. Ehhez követned kell a barátod Karl hasznos tanácsait, aki szegényke jobb napokat is látott már, ám elegendő alkatrészt begyűjtve idővel rajta is segíthetünk majd. A játék során különféle logikai feladatokat kell megoldanod, folyamatosan fejlesztened magadat az upgrade csomagokkal, ezen kívül új fegyvereket építhetsz be magadnak, és a lövöldözős/püfölgetős akciórészeken túl sor kerül egy kis ügyességi ugrabugrára is. Az irányítás kissé nehézkes, de megszokható. A játékmenet szintén nehezebben emészthető elsőre, de egy kb. fél-egy óra után itt is kezdenek elhárulni az akadályok, és a végén egy egész hangulatos kis játék alakul belőle. A demó tartalmilag bőven hosszabb, mint az árkádjátékok nagy része, ám a jóval összetettebb játékmenet elsajátításához erre szükség is van. Az achievement rendszer a játék hosszához képest ideálisan lett összeválogatva, ám 1200 pontos áron úgy érzem meglehetősen kevés az a 200 gamerscore hozzá. A Roboblitzre már nehezen lehet úgy tekinteni, mint egy szimpla árkádjátékra, hiszen mint előző generációs PS2/Xbox játék is simán megérne egy 7 pontot, sőt még 360-on is megállná a helyét, a HD felbontás mellett talán érdemelne is egy 6-ost. Így tekintve pedig már nem is olyan sok az a kb. 4-5000 ezer forint érte.





SMALL ARMS

Ismét egy modern fejlesztésű árkádjáték, egy viszonylag friss fejlesztő és kiadó csapat, a Gastronaut Studios gondozásában. A „melee" típusú harci játékrendszer stílusra kifejezetten előnyös lehet minijátékoknál, ám néha nagyobb teljes árú stuffoknál is akadnak ígéretes darabok a témában, az X-es frakcióban ott van pl. Kung Fu Chaos. A Small Arms azonban némileg eltér tőle, hiszen 3D-s grafikája ellenére mégis teljesen oldalnézetes. A játék háttéréül elég annyit tudni, hogy Dr. Soandso, egy asszisztens professzor a Neo-Toledo egyetemről, egy olyan kísérletbe kezdett bele a hadsereg támogatásával, ahol mutáns harci egységeket képezhet ki, melyek nem emberi egyedekből állnak. Így születhetett meg a 12 jópofa kis miniharcos, akiknek muris külseje ne tévesszen meg senkit, hiszen egytől egyig bátor harcosok, és félelmet nem ismerve szállnak szembe bármilyen veszedelmes ellenséggel. Az irányítás könnyedén elsajátítható. A bal analóg karral mozgunk, és a jobb analóg karral célzunk, majd az R-rel lövünk. Az X-szel csépelhetünk, az L-lel használhatjuk a secondary fegyverünket, és az A-val ugrunk, duplán megnyomva pedig egy double jump kivitelezhető. A levegőben végrehajtott dash segít elérni messzebbi platformokat, melyeket elég csak körülbelül becélozni, karakterünk automatikusan felkapaszkodik rá. Új fegyvereket, töltényt, valamint gyógyító erejű élelmiszert folyamatosan találunk a pályán. Összesen 12 karaktert, 8 szintet, és számos új fegyvert nyithatunk meg több fajta játékmódon belül, akár 4 online játékossal is. Audiovizuális tekintetben roppant meggyőző kis akció lenne, ám a demóban kipróbálható két pálya után hamar szemet szúr, hogy az egész küzdelem inkább csak egy nehezen átlátható káoszba fullad át, így nem igazán lehet ráérezni az ízére, de legalább az achievementek korrektül lettek megválogatva. 800 pontért tölthető.





STREET FIGHTER II HYPER FIGHTING

1991-es megjelenése óta a Street Fighter II minden idők egyik legjobb játéktermi verekedős játékának számít, és talán ez az a sorozat, amely pl. a Mortal Kombattal ellentétben örökre megmarad 2D-snek, még ha a Capcom tett is már próbát a 3D-s megvalósítással. Egy évvel az SF II megjelenése után kiadtak egy kiegészítő változatot Hyper Fighting alcímmel, melyben számos hibát próbáltak eszközölni, valamint optimalizálták a sebességet és más egyéb játszhatósági tényezőket. Szerencsénkre Xbox Live Arcade-ra is ez a javított verzió került, 12 választható karakterrel, és különböző – többek között online – játékmódokkal. Az már az első próbák során kiderül, hogy bár a tartalom bőséges, az irányítás nem sikerült olyan jól. A bal analóg karral még viszonylag rendben is lenne a helyzet, ám precíznek azt sem mondanám, így a speciális mozdulatoknál gyakran fordulhat elő, hogy egy fokkal rossz irányba húzzuk a kart. Egy Arcade Retro Stick beszerzése tehát itt is javallott. A játék sebessége ideális, ám a multiplayer móddal már akadhatnak gondok. Míg offline egy barátunkkal küzdve minden harc zökkenőmentesen és dinamikusan zajlik, addig online állítólag előfordulhat (érthetetlen módon) zavaró lagolás, mely sajnos az időzítéseinket is elronthatja egy-egy fontosabb támadásnál. Külsőre láthatóan teljesen megegyezik az eredeti verzióval, ami pedig külön dicséretre méltó, hogy tetszőlegesen mozgathatjuk/nyújthatjuk a képet vízszintes/függőleges irányba, így minden képmegjelenítőn teljes képernyős lesz a játék.
A rémesen szegényes demóban kizárólag az egy játékos Arcade mód próbálható ki, ott is csak Ryu-val és Guile-el egyetlen menet erejéig. Az achievementrendszer kiválóan lett összeállítva, egyaránt gondolva a kezdőkre, a profikra, a magányos, és az online játékosokra is. 800 ponttért a hibáival együtt is erősen ajánlott vétel a Street Fighter rajongóknak, de mások is nyugodtan tehetnek vele egy próbát.





TEXAS HOLD 'EM

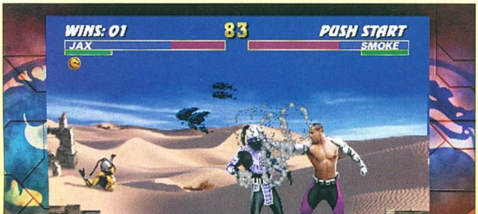
A Texas Hold 'Em továbbgyarapítja a 360-as online kártyajátékok számát, természetesen a legnépszerűbb pókerjátékot feldolgozva. Új játék kezdetekor a játék nyit rólunk egy kis profilt, melyben innentől folyamatosan tárolja is az aktuális kontónkat. Leülhetünk csak úgy simán játszani, nyomhatunk bajnokságot, és akadnak kihívások, vagyis előre meghatározott konkrét szituációk, ahol nem veszélyeztetjük a kontónkat, mindössze a teljesítésük a cél. Összesen 8-an játszhatunk online, egyszerűbb játékban, vagy nagyszabású bajnokságokon. A grafikai körítés nem lett túlbonyolítva, ám a célnak megfelel. Játék közben csak az asztal látszódik, rajta a zsetonokkal és kártyákkal, körülötte pedig üres székek árválkodnak, a helyükön avataros profilokkal. Egyedül az asztalok és székek, valamint a padló változtatható. Az AI azonban ideálisnak tűnik. A véletlenszerűen generált gépi karakterek gondolkodási ideje is emberi, miközben kiírja a gép, hogy éppen kinél tart a kör, és hogy mit csinál az illető.
A szabályok a legtöbbünk számára először nyilván túl nyakatekertek lesznek, de egyrészt a játék megad minden jellegű segítséget ezen a téren, másrészt ott van Balutól a World Poker Tour cikk a tavalyi januári számban, melyben nyújt némi segítséget a szabályok elsajátításához.
A demó egy hosszabb játszmát engedélyez, ráadásul nem olyan gonosz módon, mint a Heartwood Hearts demó esetében, ahol mindig ugyanaz a leosztás. Az aktuális kontónk azonban már a próbák során is változik, szóval csak óvatosan. Az achievement rendszer nagyrészt profi pókeresek számára készült. Még ha online csupa kezdővel is futnánk össze, az egyjátékos mód kihívásainak teljesítéséhez akkor is komoly ismeret kell. 800 pontért kissé drága ugyan, de hát a téma szerelmesei ennél nyilván többet herdáltak/nyertek már el a valóságban.





TOTEMBALL

A Totemball egyértelműen az egyik legkülönlegesebb darabja az Xbox Live Arcade kínálatának, méghozzá két okból is: egyrészről ingyenes, másrészről mert kizárólag Xbox Live Vision kamerával működik, így annak hiányában maximum a játék menürendszerét engedi megtekinteni. Mivel jómagam sem rendelkezem (még) ilyen jópofa kis kiegészítővel, így a „How to play" opció, valamint a képek és videók birtokában önmagában még nem sokra mentem volna, szerencsére dreampage kisegített, és első kézből dobott meg néhány infóval a játék kapcsán, hogy teljes legyen a kép. Főhősünk Pterry egy kis teknős, akivel galacsintúró bogárként szedhetjük össze az összes totem részletet a különböző faramuci pályákon, hogy kimehessünk a kapukon. Egyrészről utalhat erre is a játék címe: Totemball = totemlabda, vagyis „totemgalacsin", ha úgy tetszik, másrészről ha az összes totem összegyűlt, a végén Pterry fején ott az összes cucc, alatta pedig a golyó, vagyis a „TotemBall". A totem részek minden darabja külön-külön kis zenei részt játszanak (pl. az egyik dobol, a másik trombitál, a harmadik billentyűs stb.), így ahogy összeszedjük a részeket, egyre jobban kiteljesedik a zene, és a végén úgy kell átlavírozni a kapun. Akadnak rejtett kincsek is a pályákon, és pihenőhelyek is, ahol 5 másodpercre lehet lazítani. A grafikailag szép színes, egy Dreamcast szintű full 3D-s ügyességi játék. Mindképpen kellemes látványt kelt és akadás mentesen fut. Sajnos az irányítás nem tűnik tökéletesnek, és veszettül fárasztó játék, az ember válla egy-egy pálya után ki akar esni a helyéből. Erre külön rátesznek egy lapáttal az olyan kínzó achievementek, mint pl. a 20 percen keresztül nonstop játszás. Ettől függetlenül hangulatos, és nem utolsó sorban igen különleges darab, melyet már csak azért is illik letölteni Live Vision kameránk mellé, mert teljesen ingyenes.





ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

Hogy manapság mennyire fejlődött jó irányba a Mortal Kombat sorozat, arról egészen biztosan megoszlik a hardcore játékosok véleménye. Azt viszont kár lenne cáfolni, hogy a '90-es években az SF és a MK sorozat fej-fej mellett haladtak népszerűségben. Jól emlékszem még '93 őszére, majd az utána következő évekre, hogy milyen tombolást váltott ki Németországban fiatalok körében a brutális és véres Mortal Kombat első része, és hogy később mennyit vitatkoztak róla germán osztálytársaim (mikor is kint vendégeskedtem apámnál), hogy kinek melyik sorozat fekszik jobban. Aztán az MK idővel áttért a 3D-re, így az utolsó 2D-s játéktermi verzió az Ultimate Mortal Kombat 3 maradt, az egyik legjobb része a sorozatnak. Mint minden verekedős játék esetében, a lényeg itt is a multiplayeren van, profibbak pedig amúgy is gyengének fogják találni egyjátékos módot. Az SF II HF-fel ellentétben irányítás ez esetben sima analóg karral is teljesen korrekt, és az online módról sem hallani panaszokat. A grafika itt sem változott az eredeti verzióhoz képest, a sebesség online és offline is rendben van, és szerencsére az SF II-höz hasonlóan most is szabadon lehet nyújtani a képet. A demó valamivel tartalmasabb betekintést enged a játékba, mint a Street Fighter esetében, hiszen mind a 19 alapkarakter közül választhatunk, de sajnos multiplay-eres próbát itt sem engednek, és az árkád mód is csak a második küzdelem kivégzéséig tart. Az achievement rendszer nem tartalmaz egyetlen olyan kihívást sem, amely bármelyik MK veteránnak komolyabb problémát jelentene, ettől függetlenül jó lett az összeállítás. Az Ultimate Mortal Kombat 3 egy kiváló konverzió, mely kiküszöbölte a 360-as SF II' HF hibáit, így 800 pontért kötelező vétel rajongóknak, és mindenki másnak is csak ajánlani tudom.

UNO

Rendkívül népszerű kártyajáték mind az életben, mind XBLA-n, a Hexic HD fejlesztőitől. A játék nem rendelkezik semmilyen különleges plusszal tartalmilag, egyszerűen csak maga a játékmenet roppant dinamikus és szórakoztató. Az UNO-t egészen idáig nem nagyon ismertem, és habár dreampage-től kértem egy kis segítséget, hogy ugyan próbálja már meg nekem felvázolni miért is játszanak ezzel annyit online, és a program is ad teljes körű magyarázatot, teljesen tisztává azonban még mindig nem váltak számomra a szabályok. Egy speciálisan csak erre a játékra alkalmas paklival mindenkinek kiosztanak 7-7 lapot. Valaki megnyitja a sort, és mindenkinek az előzőleg letett lapra kell vagy ugyanolyan színt, vagy ugyanolyan számot letennie. Ha ilyenje nincsen, húznia kell. A játékot az nyeri, akinek minél előbb elfogynak a lapjai. A dolog ott bonyolódik, hogy vannak speciális kártyalapok is, amelyek pl. megfordítják a játékosok sorrendet, húzásra kényszerítik a sorra következőt, vagy lehetőséget ad valaki számára, hogy színt váltson, stb. Aztán valamikor, mielőtt közelednél az utolsó lapodhoz, be kell mondani, hogy UNO!, és amennyiben ezt (direkt) elmulasztaná az illető, azt kihívhatjuk párbajra, és ha idáig nem is, de ennél a pontnál már jócskán összezavarodtam. Sebaj, az UNO-t így is rengetegen imádják, a szabályokat pedig egyetlen röpke online parti alatt el lehet sajátítani. Az alapjátékon túl léteznek további változatai is, összesen 4-en játszható online, és ami a legszebb az egészben, hogy „plug and play" módra bármikor beköthetünk egy Xbox Live Vision kamerát, tovább fokozva ezzel a hangulatot, és a viszonylag egyszerű, de célnak megfelelő grafikai körítést. Az achievementek nagy része néhány komolyabb parti során szinte maguktól megnyílik. 400 pontért bűn lenne kihagyni.





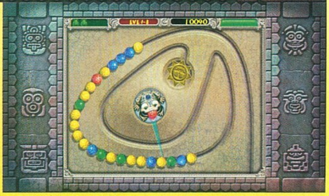




WIK: FABLE OF SOULS

Ez a rendkívül ötletes és összetett logikai/ügyességi 2D-s platformer az XBLA kínálatának egyik legékesebb darabja. A fantasy témájú Wik azon túl, hogy komolyabb háttérsztorival is rendelkezik, további tartalmas játékmódokkal, valamint online/offline multiplay opcióval kecsegtet bennünket, összesen több mint 100 szinten át. A játékot megkezdve először is el kell sajátítanunk az alapokat Wikkel a kis manóval. A bal analóg karral jelölhetjük ki a pontot, amerre ugorni szeretnénk. A vörös gombákra felugorva rugószerűen felrepülünk, hogy magasabban elhelyezkedő érméket is elérhessünk. A Dream Catcher alakzatokat kijelölve lendülhetünk, mintha egy liánba kapaszkodnánk. Ezeket olykor csak ugrásból tudjuk elkapni. A felszippantott kis Grub hernyókat egyenként adjuk át kiköpve a varázshátizsákot cipelő Slotham állatkánknak. Ezeknél a pályarészeknél csak akkor haladhatunk tovább, ha a Grub Collector megtelt. A kis repülő rovarok felkaphatják a grubokat, és ha túl sokat rabolnak el belőlük, akkor kezdhetjük elölről a pályarészt. Ellenük is lehet azonban védekezni, méghozzá a kis makkok felszippantásával, és kilövésével. Lehetőleg még őket megelőzve érdemes elérni a kis grubokat a pályán. Ha kellően közel vagyunk, magukat a rovarkákat is felszippanthatjuk, hogy vele bombázzuk társaikat. Sőt olykor csak úgy tudjuk elérni a túl magasan mászkáló grubokat, hogy megvárjuk, míg felkapja őket egy rovar, majd azt lebombázva, lepottyan mellénk a kis hernyó. Ezzel mindössze csak egy kis bevezetést adtam az igen összetett játékmenetbe, a Wik igazi hangulatát pedig pont ezeknek az elemeknek a változatos felhasználása adja. A demóval játszva folyamatosan szippant magába ez az aranyos kis játék, mindezt nagyon szép egyedi 2D-s köntösbe bújtatva, az achievementek pedig egytől egyik mind-mind igazi kihívások. 800 pontért nagyon jó vétel.





ZUMA DELUXE

A PopCap igazi ász az árkádjátékok terén, hiszen nem csak több tucat minijátékot dobott már ki PC-re az elmúlt néhány évben, de a 360 tulajokat is olyan kincsekkel ajándékozta már meg, mint az AstroPop, Heavenly Weapon és a Bejeweled 2. A Zuma Deluxe sem kevésbé értékes cím a szememben, hiszen amilyen egyszerű felépítésű kis ügyességi/logika játék, olyannyira szórakoztató és magával ragadó. A kis békával középen üldögélve meg kell akadályozni, hogy a vonatozó színes márványgolyók hada elérje a célt jelképező koponyát. A figurát forgatva ugyanolyan golyócskákat lövünk ki, hogy a csigázó pályájukon haladókhoz csatlakoztassuk őket. Amennyiben a 4 fajta szín közül legalább 3 ugyanolyan egymás mellé kerül egy kilövés során, azok eltűnnek. Nyilván érdemes úgy kombinálni, hogy az azonos színűeket egy csoportba szortírozzuk, így jó eséllyel az egyik kiiktatásával még kombózhatunk is. A golyók addig özönlenek a pályára, míg elegendő kiiktatásával be nem telt a fenti csík. A következő pályára azonban csak akkor léphetünk tovább, ha az összes golyót kiiktattuk. A dolgunkat némileg megnehezíti, hogy idővel több csigázó sínrendszer is vezet a koponyához, így párhuzamosan több golyóhadra is kell ügyelni, és természetesen egyre gyorsabban jönnek, valamint a csík is egyre lassabban telítődik. Azonban némi segítségre is számíthatunk, hiszen pl. eldönthetjük, hogy a szánkban lévő, vagy azt kicserélve az utána következő golyót lőjük-e ki. További segítség, hogy léteznek speciális golyócskák, melyeket kiiktatva ideiglenesen lelassíthatjuk a többit, illetve vissza is irányíthatjuk őket egy szakaszon. Az sem egy utolsó szempont, hogy a célzást egy kis sávocska könnyíti. Azonban bármennyire is szórakoztató, 800 pontot csak akkor adjunk ki rá, ha a viszonylag hosszú demót már abszolút kifutattuk, és teljesíteni akarjuk a korrekt, ám igencsak izzasztó achievementeket.

ZSEBZSOLDOSOK








Igazán nem lehet panaszunk a Hideo Kojima vezette Kojima Productions lelkesedésére a PSP-vel kapcsolatban, hiszen két év alatt immár a negyedik Metal Gear játék érkezik a Sony marokkonzoljára. Persze a négyes szám ebben az esetben csalóka: a két Ac!d epizód a teljes saga szempontjából abszolút mellékvágány volt a sztoriját tekintve, a forradalmi játékmenet pedig maximum egy hamar levert felkeléshez volt hasonlítható. Egyes források szerint Kojima, az agy azt találta nyilatkozni az első rész megjelenése után, hogy a második biztosan nem lesz ilyen rossz. Nem volt egyébként az, csak éppen senki nem erre várt. Aztán jött Ashley Wood hihetetlenül dinamikus és stílusos rajzaival az első epizód valóban formabontó újragondolása digitális képregény formájában – merész, újszerű, bevállalós –, de még ez sem az volt, amire vártunk *(a sorozat történetéről részletesebben a Visszatekintő"-ben olvashatsz – 26-29. oldal).*

A sztorivonalba tökéletesen illeszkedő, minden szempontból **teljes értékű részt** várt mindenki, amely legalább annyi korábbi kérdésre ad választ, mint ahány újat felvet. Ami a gép bukdácsoló szoftvereladásain kárörvendezőknek fityiszt mutat, amire etalonként hivatkoznak onnantól kezdve a játékosok minden kézi konzolokról szóló beszélgetés során. Mi vártunk, Kojima dolgozott, a hírek szivárogtak. A harmadik rész után játszódó történet, amelynek ismerete elengedhetetlen fontosságú a negyedik epizód tökéletes megértéséhez. Teljesen újjáértelmezett játékmenet, mely rengeteg dolgot megőriz az elődökben megszokottakból, ugyanakkor új standardokat állít fel. Kézi konzolokon soha nem látott addiktív deathmatch multiplayer. Csapat alapú harcok. Á, legyint a sokat tapasztalt játékos az ilyen ígéretek hallatán, ha a fele igaz, már jól járunk.

Jelentem: jól jártunk, igaznak bizonyult ugyanis minden. A Japánban és Amerikában már tavaly megjelent **Portable Ops** villámgyorsan kúszott felfelé az eladási listákon, majd hamarosan el is indult lefelé. Mi lehetett ennek az oka, amikor kézi konzolos játékokkal kapcsolatban soha nem tapasztalt netes közösségek alakultak ki pillanatokon belül (több száz klán szerveződött alig néhány hét leforgása alatt)? Valóban lehetséges, hogy semmit nem lehet eladni PSP-re? Lejárt a Snake-lemez, új hősökre van szükségünk? A válasz sokkal prózaibb ennél: a Konami nem számolt jól a potenciális kereslettel, így a boltok polcaira sokkal kevesebb játék került ki, mint amennyire igény lett volna. Bízzunk abban, hogy a fenti történet a hamarosan esedékes – március vége, esetleg április eleje – európai megjelenéskor nem ismétlődik meg.

A METAL GEAR SZÍNRE LÉP

1970-ben járunk, hat évvel a Snake Eater fedőnevű akció után. Big Boss egy Dél-Amerikai állam eldugott börtönében ébred. A szomszéd cellában Roy Campbell osztozik a sorsában, a vallató és pofonosztó szerepében pedig a Fox egyik tagja vázolja előttünk a helyzetet. Már maga a felütés kellően érdekes, de ami a börtönből való szabadulás után következik, az egyszerre követi a korábbi Metal Gearek történetmesélési hagyományát és a jobb tévésorozatokra jellemző hatalmas csavarokat. Anélkül, hogy lelőném ezeket a fordulatokat, vizsgáljuk meg csupán azt, hogy hányan érintettek a kibontakozó konfliktusban: amerikai oldalról egyszerre több hivatal (melyek legalább annyira ellenségei egymásnak az állami támogatások elosztásáért és a hírnévért folytatott vég nélküli küzdelemnek köszönhetően, mint a szovjeteknek), a helyi és idegen zsoldosok, a már említett Fox, a szovjetek, és amikor már azt hisszük, hogy mindent megértettünk, akkor jó metal geares szokás szerint az arcunkba vágnak egy olyan záró videót, ami **megváltoztat mindent**, és amiről rögtön az jut az ember eszébe: ilyenkor, ilyenek miatt jó játékosnak lenni! És akkor még nem is beszéltünk arról, hogy mivé vált ez alatt a néhány év alatt a Shagohod. Nem bírom ki, egy poént mégis lelövök: igen, ahogy sejthető volt, alapul véve a szovjet csodafegyvert, megépült időközben a Metal Gear... és hogy mit keres Kolumbia kellős közepén a fenti érdekcsoportokkal egyetemben – ennek fogunk utánajárni. Ami pedig Naked Snake-et illeti, az aktuális parafenomén, aki egyszerre olvas gondolatot és jósolja meg a jövőt, megsúgja Big Boss-nak, hogy mi fog történni vele és gyerekével (Nem árulom el miről van szó, csak a tipkus snake-es választ: „Gyerek? Nekem soha nem lesz gyerekem.") – egy apró kikacsintás a negyedik rész felé... Elég ennyi kedvcsinálónak, ugye?

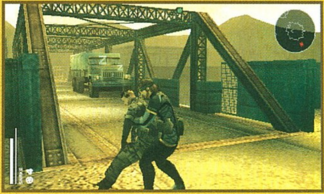












101 KISZSOLDOS

Aki attól félt, hogy a sorozat védjegyévé vált lopakodós játékmenet csak töredékekben lesz jelen a Portable Ops-ban, az fellélegezhet, ugyanis az akciók észrevétlen megoldása kiemeltebb szerepet kapott ezúttal, mint valaha. A harmadik rész kapcsán sokat kritizált radar teljesen új formában tér ezúttal vissza, ugyanis a környező hangok vannak jelezve rajta (ellenben azt nem tudjuk, hogy az ellenfelek éppen merre néznek és mit látnak), így minden egység elhelyezkedését viszonylag jól be tudjuk lőni, feltéve ha a közelünkben tartózkodik. Ha valamilyen okból gyanút fog, akkor a hullámai fehérről kékre váltanak és a „radar" közepébe mintegy tüskeként fúródik a hangja. Ilyenkor tanácsos azonnal lopakodásra vagy kúszásra váltani és azonnal elbújni valahova, ugyanis ha lebukunk, akkor bepirosodik minden, riadóztatják az egész bázist és tele lesz az egész pálya minket kereső zsoldosokkal: kerüljük el, ha tudjuk. Nyilván ez a régi-új kevert rendszer meg fogja osztani a játékosokat, nekem kimondottan tetszett, mert úgy képes informatív maradni, hogy közben se sokat (ellenfelek pontos látótávolsága), se keveset (radar teljes hiánya) ne mutasson, nem csodálkoznék ha a jövőben az összes Metal Gear játék ezt használná.

A másik, elsőre szokatlannak tűnő újítást a játék küldetésekre való felosztása jelenti. Ez természetesen maga után vonja a kötött (ugyanakkor összetettségük ellenére is átlátható, logikusan felépített és hamar „megtanulható") pályákat, melyeken célirányosan, az adott küldetés objektíváinak megfelelően kell előrehaladnunk. Ennek köszönhetően kicsit úgy érezzük, hogy vezetve vagyunk, ugyanakkor talán sokan nem tudják, hogy a „szeletelés" alapvető fejlesztési elv a kézi konzolos játékok esetében (ez teszi lehetővé a „bármikor-bárhol, akár öt percre is" elv érvényesülését), amivel Kojimáék nem elrontani akarják a szórakozást, hanem épp ellenkezőleg, a legtöbb igényhez hozzáigazítani. Komoly jelentősége is van a küldetésenkénti előrehaladásnak (és a legendás boss-fightok ezúttal sem maradtak ki), két pálya között ugyanis a bázisra jutunk, ahol esetenként akár az is előfordul, hogy több időt töltünk el az embereink menedzselésével, mint magával az akcióval. Van mivel elütni a szüneteket, Snake ugyanis nem kevesebb mint száz társat gyűjthet maga köré.

KISKÍGYÓK

Ha a Metal Gear széria sajátosságait kell felsorolni, minden bizonnyal előkelő helyen fog szerepelni, hogy Snake mindegyikben egymaga küzdi át magát az ellenséges terepen katonák tucatjai között. Ez a mondat itt is áll, csak az „egymagában" szó nem stimmel, ugyanis minden küldetésre vihetünk magunkkal három csapattagot! Szinte látom magam előtt, ahogy a fanatikus Snake rajongók háta borsódzik és hallom ahogy szentségtörésről beszélnek. Ne tegyék! A rendszer igenis jó, csak meg kell tanulni a használatát. Emlékszünk még korábbi részekből a kartondobozokra, ugye? Ezek itt is előkerülnek, amíg az aktív csapattag cselekszik, a többiek ilyenek alatt rejtőznek. Ez egy új taktikai elem, ugyanis a pályákon csak bizonyos előre meghatározott pontokon lehet belebújni ezekbe és ezzel aktiválni valamelyik másik tagot. Jogosan vetődhet fel a kérdés, hogy egyáltalán mi szükség van a többiekre, ha Snake úgyis mindent megold magától? Ennek millió oka lehet (komolyan megsérültünk, adott pont közelében akarjuk csoportosítani az egységeinket, stb.), de a legfontosabb mégiscsak az, hogy minden katona más statisztikákkal rendelkezik. Van, aki a közelharci támadásokban jeleskedik, mások adott típusú fegyvereket használnak nagyobb biztonsággal, míg egyesek a lopakodásban jeleskednek. A küldetések pedig pont úgy vannak megtervezve, hogy A-ból B pontba ne csak egyfajta módszerrel legyünk képesek eljutni, hanem mindenki szabadon kombinálhat attól függően, hogy a lopakodós-hátbaszúrós, a lapulós-mesterlövész vagy a nyílt harcot részesíti előnyben. Amennyiben ez nem lenne elég önmagában, az értékesebb katonáink egy vagy több képességgel is rendelkeznek. Dupla sebességű lopakodás, az elkábított ellenfelek gyors elvonszolása vagy a dobófegyverek megnövelt hatótávja mind olyan képesség, ami nagyon jól





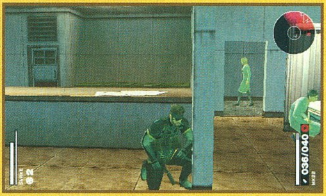












jöhet bizonyos szituációkban, de a személyes kedvencem mégis a Deliveryman skill volt, mellyel a pályán felszedett dolgokat azonnal a raktárba tudjuk küldeni, ami a folyamatosan kicsinek bizonyuló négy tárgyhelyes inventory mellett igazi aranybányát varázsol a bázisunkból. Big Boss hiába ért szinte minden fegyvertípushoz magas szinten, ilyen képességekkel nem rendelkezik, tehát jól jön a segítség. Már csak egy probléma van: hogyan toborozzunk minél erősebb katonákat a társulatba?

KELL EGY CSAPAT

Egy dolgot szögezzünk le elöljáróban: ugyan a bázison száz csapattag fér el, bizonyára lesznek olyan fanatikusok, aki magán a főhősön kívül nem kívánnak felvenni senkit. Ez egy ideig hez, és az esetek többségében érdemesebb az utunkba kerülőket elaltatni ahelyett, hogy kikerülnénk őket. A magatehetetlen katonákkal két dolgot tehetünk: elhúzhatjuk őket a teherautónkig, ez azonban nagyon lassú és hosszadalmas folyamat. Ehelyett sokkal hasznosabb odacipelni őket valamelyik kartondobozunkhoz és rábízni az egészet a csapattársunkra, aki automatikusan elintézi a foglyul ejtési procedúrát helyettünk. Ebből is látszik, amit már korábban hangsúlyoztam, hogy milyen hihetetlenül fontos használni a többi egységünket is, ha másra nem, arra, hogy stratégiai fontosságú pontokra rejtjük el őket! Az egyébként megint csak ránk van bízva, hogy mennyit foglalkozunk foglyok ejtésével. Bizonyára lesznek olyanok, akik elfognak tíz ellenfelet, aztán hagyják az egészet és csak a küldetések végeredményével törődnek. Ez a gyorsabb és a rövid egy pillanatra a képességekhez, hiszen nem csak a katonák rendelkezhetnek ilyennel. A rendelkezésre álló hely sajnos nem lenne elég ahhoz, hogy ezeket mind ismertessem, de csemegézésnek kiemelnék néhány érdekesebbet. A kémek mi mást tennének, mint felderítik előre a területeket, képesek bejelölni nekünk a térképen a különböző tárgyakat, gyengítik az ellenséges egységek életerejét és szállítják nekünk az opcionális küldetéseket, amelyek nagy részében erősebb fegyvereket és embereket vehetünk fel. Az orvosok közben gyógyítják a bázison lévő egységeinket, gyártják a hasznos csomagokat és gyorsítják a regenerálódást – az életerő mellett ugyanis legalább ennyire fontos az erőnlét is, ha ez küldetés közben nullára csökken, akkor ott helyben meghalunk! A technikusok pedig természetesen gyártják a jobbnál jobb fegyvereket és lőszereket, persze csupán akkor, ha



működőképes taktika, de elképzelhető, hogy később kevés lesz Snake önmagában, hiszen mi van akkor, ha véletlenül foglyul ejtik? Ki szabadítja ki? Nem állítom, hogy Snake a játék során pont így fog járni, de ki tudja, érdemesebb felkészülni erre az eshetőségre is, hátha... :)

A történet szerint Gene egy zsoldosokból álló nemzetet kíván felépíteni Kolumbiában, az eddig „pénzért-bármit" elvet követő katonák pedig kapva kapnak az alkalmon, hogy végre valaki foglalkozik velük, és vakon követik őt. Egészen addig, míg Big Boss színre nem lép. Az ő hírneve és néhány renegát katona is kevés azonban ahhoz, hogy átállítsa a zsoldosokat a maga oldalára. Meg kell győzni őket, ez azonban a hadszíntéren lehetetlen küldetés: ott általában mindenki először lő, csak aztán kérdez. Mi lenne azonban akkor, ha elkábítanánk az ellenséges katonákat, bebörtönöznénk őket a bázisunkon és megpróbálnánk észérvekkel megnyerni őket a mi ügyünknek? Pontosan ezt fogjuk itt tenni. Snake kábító pisztolya tökéletes eszköz ehtávon célravezető út. Látni fogjuk azonban, hogy érdemesebb akár órákat is eltölteni azzal, hogy erős egységeket állítsunk át, van pl. egy alternatív küldetés, ahol Fox-tagokat csábíthatunk át a mi oldalunkra, akik pazar statisztikákkal és a játék legerősebb fegyverével érkeznek hozzánk.

Oké, tegyük fel, hogy megvolt a foglyul ejtés, bekerülnek az újoncok a börtönünkbe. Minden küldetés után az legyen az első dolgunk, hogy megnézzük a statisztikáikat, és ha úgy érezzük, hogy nem tudjuk őket hasznosítani, akkor kirúghatjuk már ilyenkor is őket. A meggyőzés napokat vesz igénybe, az esetek többségében minél zsírosabb a zsákmány, annál hosszabb ideig tart átállítani, de ha ez sikerült, miénk az ember és eldönthetjük, mire használjuk. A küldetésekben használható egységek mellett ugyanis vannak kémek, orvosok és technikusok, melyek mindegyikét a bázison oszthatjuk be az őket megillető csoportokba. Nem lehet rangsort felállítani, hogy kik a legerősebbek, ugyanis mindenkinek megvan a megfelelő szerepe. Ismét térjünk vissza elegen vannak és megfelelő szakértelemmel rendelkező tagokat teszünk ebbe a csoportba (Újabb taktikai elem: azt tegyem ide, akinek A vagy S a technikusi rangja, vagy azt, akinek rosszabb, ugyanakkor képes lőszert gyártani? Ilyen dilemmával tucatnyi alkalommal fogunk találkozni a játék során).

Nagyon kíváncsian várom, hogy mennyire fog bejönni a játékosoknak ez a menedzselgetős elem a Portable Ops-ban, érzésem szerint ezzel még egy jelentős lépést tett a sorozat a szabad taktikázási lehetőségek irányába, és mindezt úgy volt képes elérni, hogy az akciórészek mit sem vesztettek jelentőségükből. Nemhogy kevesebb lett tehát a játék a várakozásokhoz képest, hanem jóval több – el tudnám képzelni legszebb álmaimban, hogy párhuzamosan halad egymás mellett kétfajta MGS játékstílus, nagykonzolo(ko)n az eddig jól bevált formában, míg a Portable Ops remélt sikere esetén PSP-n a küldetésekre osztott játékmenet és a menedzselés dominálna. Nem akarom már ennél jobban dicsérni a játékot, mert lassan én pirulok bele, de hosszas gondolkodás

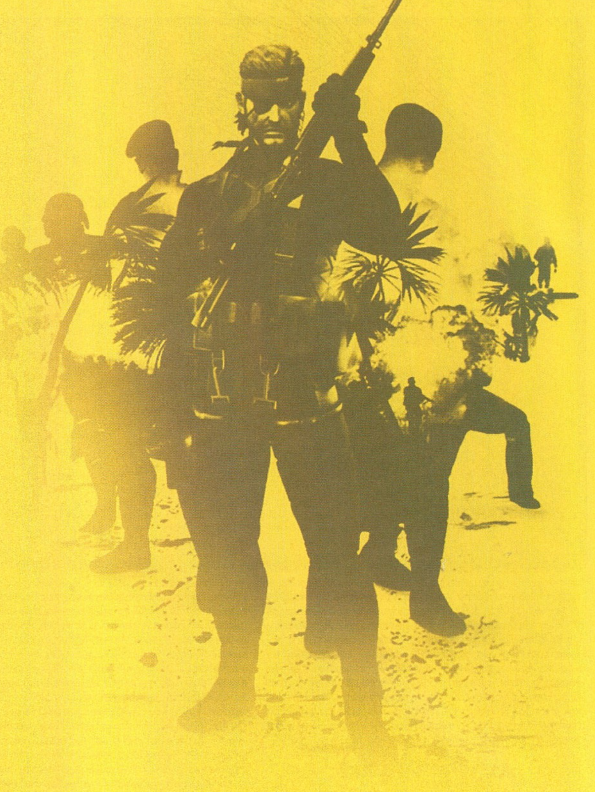












után sem jutott eszembe olyan alkotás az elmúlt évek terméséből, mely ilyen újszerűen és hatékonyan ötvözné a különböző stílusokat. De ennek ellenére sem tökéletes, vegyük elő a nagyítót és találjunk valamit, amibe bele lehet kötni.

KI NE HAGYD!

Emlékszem, a kilencvenes évek közepe felé, amikor nagy számban kezdtek megjelenni a három dimenziós játékok, állandó problémát jelentett az automatikus kameramozgás – soha nem úgy követte az akciót, ahogy kellett volna. Néhány év alatt a legtöbb fejlesztő rájött, hogy nem kell foglalkozni a kérdéssel, a játékos kezébe kell adni a lehetőséget, hogy minden szituációban a saját elképzelései szerint lője be a kamerát. A mai kontollerek erre tökéletesen alkalmasak is, az esetek 95%-ában valamely két ravaszgomb forgatja jobbra-balra az operatőrt. Mi van azonban akkor, ha ezekből csak kettő van, és már foglaltak? Esetünkben pontosan ez történt, ezért a kamera négyirányú forgatását rátették a négy iránygombra. Használhatatlan. Sajnos olyan szinten, hogy jó eséllyel bele is fogunk őszülni, ugyanis képtelenség egyszerre mozogni és kamerát állítani, ugyanis az átlagos embernek egy bal keze van, az pedig vagy az analóg kart vagy a d-padot irányítja, a kettő egyszerre nem megy. A legforróbb helyzetekben, amikor például menekülünk, gyakran csak ösztönösen sejtjük az irányt, hogy merre kell menni, mert egészen biztosan nem lesz időnk megállni. Feketepont. Ugyanígy érthetetlen az is, hogy míg futás közben lehet lőni, addig FPS nézetben, ami főleg a pontosabb célzásra lenne kitalálva, miért nem működik ez fordítva, és miért nem tudunk közben mozogni? Oké, rezegjen be a kamera, ahogy a valóságban, nyilván nem tudunk mozgás közben pontosan célozni, de legalább adják meg rá a lehetőséget!

Ezek annak ellenére, hogy zavaró hibák, szerencsére mégsem képesek elrontani a nagyszerű összképet. Grafikáját tekintve a Portable Ops természetesen „bepróbálkozik” a hardverrel, kóstolgatja, hogy merre vannak a határok. Nem akarok dobálózni olyan mondatokkal, hogy a legszebb PSP játék, de egészen biztosan ott van a legjobbak között bármilyen összehasonlításban. Aki ismeri a korábban kiadott MGS Digital Graphic Novelt, az pontosan tudja, hogy milyen stílusra számítson az átvezető jelenetekben, Ashley Wood, aki tulajdonképpen „A” hivatalos Metal Gear képregény rajzoló ismét óriásit alkotott. Wilsonnal vitatkoztam erről, ez alapján nyilvánvaló, hogy a 3D átvezetők lecserélése meg fogja feküdni sok rajongó gyomrát, és a helyüket átvevő piszkos, fekete-fehér, gyakran elnagyolt, kis mértékben meganimált (mégis dinamikus) állóképek befogadása jóval nehezebb, de reményeim szerint a játék végére mindenki meg fogja kedvelni ezeket, a maguk módján önmagában is tökéletes műalkotások ezek. Pláne a hangokkal együtt, hiszen természetesen mindenki beszél, nem csak a szövegeket kell olvasnunk. Ha jellemezni akarnám az összképet, a „stílusos” szó jutna eszembe, azt hiszem ennél nagyobb dicséret nem is kell.

Egy dologról nem írtam még, ami pedig bizonyára sokakat érdekel: meddig tart a móka? Első végigjátszásra nekem a easy fokozaton 16 órára volt szükségem, ez alatt elolvastam mindent, megoldottam az opcionális küldetéseket, felduzzasztottam a bázist maximumra – és fel sem tűnt az idő múlása közben. Másodszorra közepes fokozaton, az összes párbeszéd elnyomásával, kizárólag a fontosabb küldetésekre koncentrálva is bőven hat óra fölé kúszott a játékidő. Ez természetesen nagyban függ attól, hogy mennyi energiát fektetünk a bázis menedzselésére és mennyire tombol bennünk a mindent látni akarás vágya: három végigjátszás simán benne van a pakliban. A szavatosság azonban leginkább a multiplayer lehetőségek kihasználásával fordul át jóból kiválóra. Ahogy korábban is említettem, rengeteg klán alapult világszerte, és a legnagyobb probléma az európai megjelenéssel kapcsolatban az, hogy nagy hátránnyal indul mindenki azokkal szemben, akik hónapok óta minden nap ezzel játszanak. Épp a napokban volt egy nagy amerikai játékoldalon egy pénzdíjas (!) Portable Ops verseny, és a döntő videóját nézegetve tátva maradt a szám, olyan profin tolták, hogy néha követni sem tudtam mi zajlik a képernyőn... Na ilyet se lát minden nap kézi konzolon az ember.

Mi maradt hátra? A várakozás. Egyelőre ahány forrás, annyi időpont van megjelölve a megjelenéssel kapcsolatosan, de legkésőbb áprilisban egészen biztosan megkapjuk mi európaiak is. Ha valamiért, akkor ezért érdemes gépet venni, kihagyhatatlan!

Vega

MARTIN BELESZÓL!

Januárban sírdogáltam, hogy milyen év lesz az, amit nem MGS-sel kezdünk, ezért a hagyományokhoz igazodva, és persze az eljövendő esztendő szerencséssé tételének érdekében feltúrtunk nektek egy amerikai verziót a játékból. Megérte. Komolyan. A magyarországi forgalmazással kapcsolatban egyelőre nincsenek jó híreim: nem tudjuk melyik cég és mikor fogja behozni a PAL verziót. Mi árulnánk, ha tudnánk...

METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS

KONAMI / KOJIMA PRODUCTIONS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos (wifi 2-6)
mentés 192 kb

✔ nagyszerű újítások, újraértelmezett mgs játékmenet
X rossz kamerakezelés

9 pont

VÉGRE ANGOLUL!



A Children of Mana tesztelésekor az emberben végig ott motoszkált a tudat, hogy abszolút nem lenne ajánlott ezért pénzt kiadni, hiszen hamarosan érkezik hozzánk a Square Enix másik legendás sorozatának (ha nem rögtön a leghíresebbnek) egy átirata, a Final Fantasy III. Hogy mennyire remake ez, és ez mit jelent pontosan, megmagyarázni nem az előszó feladatai közé tartozik, de egy biztos: elég furán érezheti magát az egyszeri teszter, ha az annyira várt játékkal eltöltött órák során folyamatosan a Children játékmenetét, de leginkább grafikáját sírta vissza. Na de ne szaladjunk ennyire előre, kezdjük szépen sorjában.

AZ FF III PROJECT

A Final Fantasy harmadik epizódja különleges fontossággal bírt a sorozatban. Az első olyan epizód volt, ahol a job rendszer bemutatkozott – mely rendszert később az ötödik és a X-2-es részben láthattuk viszont. Itt is a kristályok körül bonyolódik a történet, melytől a Square szinte az egész square-éra alatt képtelen volt elszakadni. Ez az a rész, amely ráadásul soha nem jutott el a rajongókhoz angol nyelven, már ha nem számítjuk bele a fanok által készített amatőr angolosítást, mely az emulátorok és ROM-ok tengerében evezve volt megtalálható (állítólag ;). A Square aztán bejelentette a harmadik epizód érkezését, de nem akármilyen konzolra, hanem a DS-re. A remake felett az eredeti csapat főnöke, Tanaka Hiromichi bábáskodott, és az eredeti Nobou Ueamatsu zenék felújított, remixelt változatai kerülnek majd be a játékba, tudhattuk meg. A várakozások természetesen hatalmasak voltak, de az érkező képek és videók soksok kérdőjelet hagytak maguk után. Látni akartuk a játékot, ki akartuk próbálni, mert a képek nem adnak vissza semmit a DS játékok minőségével kapcsolatban. Japánban és Amerikában már megjelent, hozzánk pedig valamikor tavasszal érkezik – ennek örömére alaposan szemügyre vettük őkelmét!

AZ ELSŐ PERCEK

A modern koncepció már az első pillanatban arcul csapja az embert: egy kiváló minőségű CG-intróval kezd a játék, mely alatt fülbemászó és ismerős dallamok szólnak. Remekül indul, az már egyszer biztos! A New Game kiválasztása után egyből a mélyvízbe dob minket a játék: főhősünket el kell nevezni, természetesen, miután egy barlang mélyébe zuhanunk. Semmi felvezetés, már csatázunk is.

Nézzük az első impressziókat: a játék szép. Ahhoz képest, hogy három dimenziós megjelenítést használ (amiről ugyebár tudjuk, hogy nem a DS legnagyobb erőssége), kifejezetten látványos, így a labirintusokban. Az egyik ravasszal ráadásul tetszőleges százalékban közelíthetünk a kamerával, melynek a rejtett tárgyak és kapcsolók megtalálásakor lesz majd szerepe – de csak szépen, sorjában. Az első gyanútlan ellenfelet lecsaptuk: hoppá, ismét van megnyerés, ismét pénz (gil, mi más) üti a markunkat, és tapasztalati pont is jár. Minden a megszokott mederben zajlik tehát: a barlang végén jön a főellenség: a mentési hely viszont sehol. No igen, itt már érezni, hogy valami nem teljesen van rendben: az oké, hogy tizenöt-húsz éve ezzel kellett a játék nehézségét valamivel feljebb tornázni, de egy handheld játéknál nem éppen a legszerencsésebb döntés a játékost ugyanazon barlangok ismételt kipucolására sarkallni, csak mert gyanútlanul belépett egy terembe. De túljutunk ezen is, és a történet szépen felfedi magát...



















TÖRTÉNET

Ahogy azt már említettük, a Final Fantasy III sztorivonala a négy kristály és azok kiválasztottjainak kalandjai mentén halad: főszereplőnk kapásból egy ilyen kristály hordozójává válik. A falu bölcsei elmagyarázzák nekünk, hogy ez nehéz és küzdelmes sorsot jelent, de hát erre lettünk kiválasztva: úgyhogy talán jobb is lenne ha szednénk a lábunkat, és elindulnánk hosszú utazásunkra. Pár percen belül aztán két újabb taggal bővül csapatunk, és máris találkozunk Ciddel, akinek ebben a részben is egy repülő hajója van. A változatosság kedvéért szegény egy átok következtében szellemmé alakult, és nekünk kell segíteni, hogy visszanyerje az emberi formáját.

Ahogy haladunk majd előre a játékban, körülbelül ilyen mederben halad tovább kicsiny kalandunk: beszélünk valakivel, aztán muszáj meglátogatnunk egy barlangot (ne feledjük, menteni nem lehet, csak a világtérképen), majd visszatérünk a városokba, ahol ismét párbeszédek hosszú sora következik. Ami biztos: nem most fognak Oscar díjat bezsebelni ezért a forgatókönyvért, melyet alaposan megtépázott az idő vasfoga. De nem az egyetlen pont a játékban, melynél ezt a következtetést kell levonnunk. Lépjünk tehát tovább, és tekintsük meg a game legfontosabb részét, a harcrendszert (és úgy ánblokk az egész játék mechanikáját).

A RENDSZER

A Final Fantasy III idejében még nem volt Active Time Battle, mint az utána következő epizódokban, így itt egy teljesen szokványos körökre osztott harcrendszert ismerhetünk meg. A véletlenszerűen bekövetkező csaták a városokon kívül (néhány kivétellel még ott is) bárhol utól érhetnek minket, és a megszokott módon három helyzetből kezdhetünk: vagy mi leptük meg az ellenfeleket, vagy ők minket – netalán egyik sem. Ismerős, igaz? A harcban a karakterek sebessége dönti el, hogy milyen gyakran támadhatnak, vagy éppen varázsolhatnak, de a következő cselekvés jogának tulajdonosát semmi nem jelzi, így legfeljebb találgathatunk. Maga a csata abszolút a megszokott vonalon halad: van az Attack parancs a fizikai támadásra, a Magic a varázslatok elsütésére, a Guard a blokkolásra, az Item pedig a tárgyak használatára szólítja fel az aktuális karaktert.

Itt beszélhetünk részletesebben a Job szisztémáról is. Minden karakter ún „Freelancer" (szabadon fogalmazva vándor, elkötelezetlen kalandor) osztályban kezd, ami az összes felszerelés használatát és az alacsonyabb szintű varázslatok használatát engedélyezik. Ahogy haladunk előre a történetben (konkrétabban a kristályoknál), úgy kapunk majd újabb és újabb osztályokat. A harcok során a tapasztalati pont mellett az adott mesterségünk (job) is fejlődik, egyre jobb képességek használatára jogosítva fel minket. Két dologra itt is figyelni kell: ha foglalkozást váltunk, jó néhány győztes csatát kell megvívnunk, mielőtt ismét fejlődni kezdünk, továbbá a jobok fejlődésének mértéke is nagyban függ attól, hogy milyen „értékes" az adott kaszt: a leggyorsabban értelemszerűen a Freelancer és a klasszikus kasztok – Black Mage, White Mage, Tolvaj, Harcos – fejlődnek. A varázslatok a már megszokottak, és itt kell megemlítenünk két fontos tényezőt: az első, hogy az MP csak akkor regenerálódik, ha alszunk, vagy a mágikus forrásvizet megérintjük (ami szintén itt mutatkozott be először). Mindez különösen a dungeonökben való bóklászásnál lesz nagyon fontos. A másik pedig, hogy a varázslatokat meg kell venni a boltokban (vagy rájuk kell találni), szerencsére a karakterek szabadon cserélgethetik a már meglévő litániákat.

Ebben a részben mutatkoztak be az idézhető lények is, akik egy támadás erejéig segítenek minket, használatukra pedig a Summoner osztály jogosult. Az elementálok rendszere is jól ismert, a már megszokott mérgezés, altatás, kővé változás, stb. is jelen van a játékban, így semmi meglepővel nem fogunk találkozni. Ahogy azt láthatjuk tehát, egy klasszikus FF rendszert kaptunk. Egészen eddig a pontig lehetett objektíven beszélni a játékról, most azonban jöjjön a legfontosabb rész, a pozitívumok és a negatívumok felsorolása, melyekből minden rajongó és FF-szériával most ismerkedő eldöntheti, kell-e neki az FFIII.

MARTIN BELESZÓL!

Én megveszem, mert FF rajongó és gyűjtő vagyok. De indokot, hogy neked miért érdemes erre beruházni, még tudnék mondani dögivel: nincs túl bő DS-es kínálat a stílusban, a játék nem kezdőknek való, de ettől függetlenül nagyon jó, jó a szavatossága, és hozzátartozik a JRPG cuccok történelméhez. Gokart rajongóknak nem jó vétel.

A JÓ, A ROSSZ ÉS A CSÚF

Nos, amit mindenekelőtt leszögezhetünk, hogy a Final Fantasy III hiánypótló alkotás DS-en: talán az első olyan szerepjáték, amellyel tökéletesen meg lehetnénk elégedve. Adott ugyebár egy öregecske, de azért jól működő rendszer, egy legalább 20-25 óráig tartó fő sztorivonal, amit az elrejtett extrák megszerzésével, felkutatásával (van pl. egy Onion Knight nevű osztály, az eredeti FF3 default jobja, ami itt a legerősebb Onion tárgyak használatára is képes, vagy sok rejtett idézés) bőven negyven óra fölé tornászhatunk, csodaszép karakterdesignok, fülbemászó zenék... minden, ami egy jó szerepjátékhoz kellhet.

Mégis, a negatívumok is szép számmal képviseltetik magukat. A grafika, amely első látásra tényleg gyönyörűnek nevezhető, szép lassan az ember idegeire megy, ismét a legendás PlayStation-féle „szét akarnak esni a textúrák, mert nem bírják ezt a mozgást" effektus képviselteti magát mindenütt, remeg az egész képernyő, néhol akkora sprite-ként vannak elhelyezve az objektumok, hogy az embernek a képe elé tolt pixelfenyőfa láttán sírni támadna kedve. A karakterek szépen mutatnak a győzelmi képernyőn, de amint közelebb visszük hozzájuk a kamerát, egészen abszurd létformáknak tűnnek – nyilvánvaló, hogy a készítők csak arra a pár általában használt kameraállásra koncentrálva alkották meg modelljeiket... és ekkor eszünkbe jut az az ominózus Children of Mana. Hát nem lehetett volna ezt is újrarajzolni, gyönyörű, művészi megvalósítást adni ennek a legendás klasszikusnak? Hát sajnos nem. De nem ez az egyetlen probléma. A cikkíróval a következő szavakat a Final Fantasy tizenkettes epizódjával eltöltött hetek mondatják: de sok elemet át lehetett volna abból a részből venni, ha már egy handheld játékról beszélünk! Például megoldhatták volna, hogy ne kelljen tízezredjére is végignézni a győzelmi képernyőt, leokézni minden egyes alkalommal, hogy hány gilt és hány XP-t nyertünk. Elviseltük ezt tizensok részen keresztül, de ha egyszer (XII) megcsinálták rendesen, most nagyon rossz visszaszokni. A játék ráadásul a kőkeményen tápolós fajtába tartozik: ha egy picit is letérnénk a fő küldetések által megkövetelt helyszínekről (megvan rá a lehetőségünk), akkor egy csapással minket kivégző, szinte sérthetetlen szörnyekkel találkozunk. A tápolás meg egy ilyen vontatott rendszerben néha nagyon unalmassá tud válni – még szerencse, hogy alaphelyzetben nem lesz szükségünk rá.

Komoly ráncfelvarrást kapott tehát az FFIII, de azért az ember végig érzi, hogy valami nincs rendjén. A rajongóknak ettől függetlenül – vagy éppen ezért – ajánlott darab, hisz ez az a rész, amely megalapozta a széria jövőjét, és az összes visszatérő motívum itt került először bevetésre. Ráadásul most van először lehetőségünk arra, hogy kipróbáljuk teljesen hivatalos úton, ékes angol nyelven.

A SQUARE ÉS A NINTENDO JÖVŐJE

Nem szokás egy játéktesztnél a cég jövőjét firtatni, ám a Final Fantasy III bemutatásához ez is hozzátartozik. A játék tavaly augusztus végén debütált a szigetországban a fél milliós kezdőkészletet pár nap alatt elkapkodták, amely tehát egyből túllépte a Square 350 ezer példányszámos eladási elvárását. Ezek után a játéknak (külsős fejlesztők közül elsőként) sikerült túllépnie az 1 milliós példányszámon, csak japánban. Hogy ennek milyen következményei vannak? Fényes jövő, már ami a DS-t illeti, ugyanis több szerepjáték is készül a masinára. Jön a Dragon Quest Monsters Joker, a Dragon Quest IX, az FFXII folytatás – a Revenant Wings – , az It is a Wonderful World nevű abszurd Jet Set Radio és FF keverék... végre beindulni látszik az RPG piac.

Mindez viszont csak a jövő zenéje, a jelen pedig a Final Fantasy III a maga hiányosságaival és pozitívumaival: tessék vele türelmesnek lenni, és azt nagyon meghálálja majd. Már csak a múltbéli érdemei miatt is.

Oldern

FINAL FANTASY III

SQUARE ENIX
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

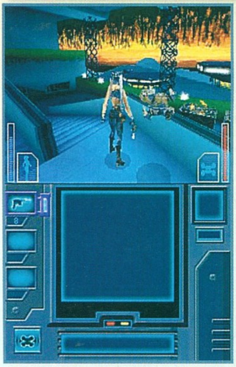
1 játékos

✔ hosszú, hangulatos, a final fantasy-stílus atyja
X belül már nagyon öreg szegény, két dimenzióban és rajzolt grafikával szívesebben láttuk volna...

8 pont

A PSP LEGYEN VELED!







Múlt hónapban volt szerencsém tesztelni a PSP-s verziót, így viszonylag friss élményekkel és összehasonlítási alappal rendelkezem a játékot illetően. Nem teljesít rosszul a **Star Wars Lethal Alliance** DS-en sem, sőt, a gép lehetőségeihez képest talán még többet is kiprésel magából, mint PSP-n. Csakhogy a kínkeservesen megjelenített 3D egyáltalán nem áll jól a Nintendo hordozhatójának. Irányítási problémák, puritán grafika, soroljam még? Ez is csak egy átirat, egy másik platformra szánt, nem ide való játék, ami teljes mértékben figyelmen kívül hagyja az érintőképernyőt és a dual-screen opciót. Helyette kínos igyekezettel próbál kinézetben és tartalomban felnőni nagyobb testvéréhez.

Első élményem a játékkal az volt, hogy kikapcsoltam. Nem direkt, véletlenül. El akartam indulni előre, de a nyíl helyett véletlenül a Power gombot nyomtam meg. És akkor megvilágosodtam, rájöttem, miről is akarok írni nektek ezen a fél oldalon. Talán észrevettétek, hogy most tesztelek először DS játékokat az újság hasábjain. Régóta vártam az alkalomra, hiszen nagyjából két éve, hogy az európai megjelenés napján beruháztam egy DS-re. Ma már csak azért nem bánom a vételt, mert fél évre rá kijött a PSP, aminek megszámlálhatatlan vidám órát köszönhetek, s ami feledtette a DS által okozott csalódást. Eleinte még lelkes DS fan voltam. Aztán jött az arculcsapás. A DS Lite megjelenése. Csak egy év telt el, s az első tulajokat cserbenhagyva, a Nintendo nyíltan vállalta, hogy az eredeti DS egy ormótlan, kiforratlan, csúnya, nehéz masina. Rossz helyen vannak a gombjai, csak asztalra téve élvezhető igazán, mert ha egyik kezünkben ott a – túl rövid – stylus, a másik csuklónk, amivel a gépet tartjuk, percek múlva fájni kezd. A méregdrága DS Lite feltűnésekor azt mondtam magamban: süssék meg a lopott Apple-dizájnjukat, a franc sem akar hithű Nintendo szamuráj lenni! Juszt se fogom lecserélni a behemót gépemet! Inkább nem használom, de nem cserélem le. Amúgy is komplikált vele netezni, és a metrón is hülyén néz ki a dupla képernyő. …Azt hiszem, így lettem végérvényesen PSP hívő. Lehet, hogy gazdaságilag a DS sikeresebb a Sony hordozhatójánál, de számomra akkor is csak egy csalódás, amit ez a négy játék is megerősít, amit e hónapban tesztelhetek. Az SW LA-re visszatérve: egyetlen pozitívuma a főhősnő és robotja közti csapatmunka. Újdonság a négyjátékos multi (három játékmód, mindenki saját kópiával kell rendelkezzen), s a néhány érintőképernyős minigame. Összességében a Star Wars Lethal Alliance ideális játék olyan DS tulajoknak, akik lelkük mélyén PSP-re vágynak.

Stiletto

STAR WARS: LETHAL ALLIANCE

UBISOFT
MÁS VERZIÓ: PSP

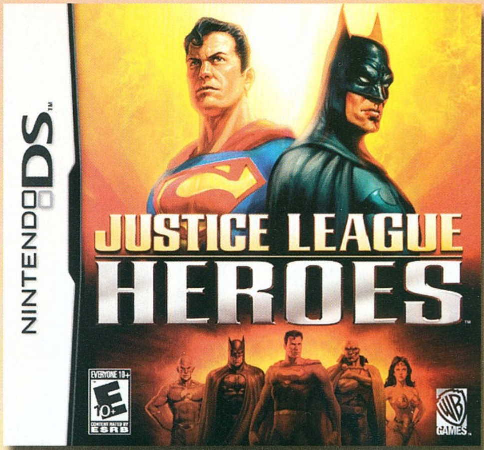
grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1- 4 játékos

✔ kooperáció a robottal, néhány minigame
X irányítási problémák, izzadtságszagú 3d

6 pont

IGAZSÁGOT OSZTOK







A **Justice League Heroes** eredetileg nem rossz játék, csak a DS bizonyul élhetetlen táptalajnak számára. Nagygépeken jó minősítést kapott (teszt: 2006. november), állítólag PSP-n sem rossz, még GBA-n is értékelhető, csak ezen a szerencsétlen DS-en nem tudtak kihozni belőle semmi érdemlegeset. A bevezető videó egész pofás, igaz, csak az alsó képernyőn történnek események, fönt egymagában unatkozik a játék címe. Ez rossz jel, arra enged következtetni, hogy ismét olyan stuffal van dolgunk, ami teljesen mellőzi a dupla képernyőben rejlő lehetőségeket. Vajon a pálcikára szükségünk lesz-e? Esélyes, hiszen a játék indulásakor egy ujjlenyomat helyettesíti a start gombot az érintőképernyőn. Zsíros mancsommal nem kívánok rátenyerelni (nemrég ettem tejszínhabos sütit), viszont nagyon szívesen előrántom a célt szolgáló pálcikát… avagy stylus-t, ha valaki a hivatalos megnevezést jobban kedveli. Mondjuk, amit én az első generációs gépemhez kaptam, az inkább csak egy vacak, kétfilléres műanyag pálcika, ami nem sokban emlékeztet az „ókori görögök és rómaiak íróvesszőjére, amellyel a betűket a viaszréteggel bevont táblára karcolták" (forrás: Bakos, Idegen szavak és kifejezések szótára). A karakterválasztó menüben két képregényhősre kell rábökni, még mindig a pálcikával. Jó lesz megjegyezni, hogy a villámember ikonját rosszul paraméterezték, s pontosan rábökve nem érzékel semmit, csak egy fél centivel fölötte. A csajszi kiválasztásánál nincs ilyen gond. Maga a játék felülnézeti, lehangoló külsejű, 3D-s hack'n slash. Botrányosan rosszul néz ki (főleg másfél év PSP-zés után), minden szögletes, textúrák gyakorlatilag nincsenek, néhány robbanáson és speciális mozgáson kívül nincs semmi, ami felébresztené a játékost méla unalmából. Az idegesítő felülnézet csak rátesz egy lapáttal a visszataszító összképre. Talán mondanom sem kell, menet közben gombokkal irányítunk, a pálcikára nincs semmi szükség. Szerintem ez a játék egy átverés, egyszerű pénzlehúzás, csak arra jó, hogy Pistike születésnapjára megvegye anyukája, aki csak azt látja, hogy a borítón ott feszít Batman és Superman, Pistike kedvencei, akik nyilván kizárólag minőségi játékhoz adják a nevüket. Aztán Pistike kínosan mosolyog, anyuka nem érti, mi a baj, a gyerek kinyögi, hogy nem tetszik a játék, végül könnycseppek záporába torkollik a szülinapi meglepetés. Természetesen, amikor ilyeneket mondok, érzek némi lelkiismeret furdalást, mert általában nem gondolok bele, milyen pocsék érzés lehet egy lehúzós kritikát olvasnia annak, aki előző nap kapta meg a szóban forgó játékot. Sajnálom, sajnálom, na de ez az élet rendje, ha egy játék rászolgált, azt bizony le kell húzni. A szuperhősök is kíméletlenek a gonosszal szemben.

Stiletto

JUSTICE LEAGUE HEROES

WARNER BROS. IE / EIDOS
MÁS VERZIÓ: PS2, XBOX, PSP, GBA

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	elmegy

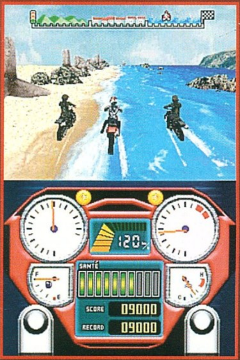
1 játékos

✔ átvezető videók, jó zenék
X minden más

4 pont

HA LEGALÁBB ALICIA-T IRÁNYÍTHATNÁM!







Amikor ilyen játék kerül a kezembe, végképp nem értem a DS átütő sikerét. Hogy volt képes ez a torzszülött lenyomni a PSP-t? Készült rá néhány innovatív játék, ez tény, de ömlik ide is a minősíthetetlen szemét, és akkor még nem beszéltünk a két gép közti tudáskülönbségről. Persze nem akarom szítani a konzolháborút, maradjunk hát szigorúan a témánál: keresve sem találhatnánk jobb példát hulladék játékra a DS kínálatából, mint az **Alex Rider: Stormbreaker**. Érintőképernyő? Felejtsd el! Duál screen kihasználás? Ne is álmodj róla! Kapsz egy ótvar, sötét, nehezen irányítható Max Payne klónt, egy dögunalmas 3D akciójátékot, amiben, nem tagadom, az átvezető feliratokat a start gomb őrült nyomkodásával szkippeltem, nehogy egy perccel is több időmet rabolja, mint amennyit feltétlenül muszáj rászánnom. Az Alex Rider olyan játék, amiről nem szabad pozitívumokat írni, mert minden egyes dicséret mellé legalább tíz dorgálásnak kellene helyet szorítani. Azonos című, tavalyi tini-mozi adaptációjáról beszélünk egyébként. Soha nem hallottam a filmről, pedig neves színészek játsszák a szerepeket, például Mickey Rourke, Ewan McGregor és az angyali Alicia Silverstone (az Aerosmith klipek szöszije), akit a legfőbb sexszimbólumként tiszteltem Jennifer Aniston feltűnéséig. A játék igyekszik követni a film sztoriját, ennek megfelelően a feladatok is változatosnak mondhatók: a kézitusával kombinált rohangálást helyenként C64 színvonalú motorozás váltja fel, esetleg biliárd vagy épp katonai kiképzés. Csakhogy már a kézitusánál elbukik a játék. Furcsán reagál a gombokra, nem akkor üt, amikor szeretnénk stb. A 3D környezet reccenés nélkül jelenítődik meg, nem sokat erőlködik a DS, de nincs is mit erőlködni, hiszen a textúrák részletességét kb. 0.7 %-ra optimalizálták, s a képernyőn legfeljebb három színt látunk egyszerre. A karakterek mozgása nevetséges, főhősünk úgy megy hátrafelé, mint valami teherautó tolatás közben. Figuránk árnyéka teljesen statikus, csak egy fekete kört látunk a földön, függetlenül attól, hogy a szerencsétlen épp sétál, vagy futáshoz hasonló mozgást végez. A zene nem annyira vészes, persze nem is jó, ütemes midi hangzás James Bond stílusban. Mindent összevetve halál ciki a játék. Nem mondom, hogy játszhatatlan, hiszen nem az, egyszerűen csak annyira buta, jellegtelen és unalmas, hogy minden rá szánt perc fölösleges időpazarlás. Sok időt mondjuk senkitől nem fog rabolni, mert nagyon könnyű és nagyon rövid. Többjátékos módja szerencsére nincsen, úgyhogy azt javaslom, hagyjuk szépen elvérezni Alex Ridert a borzalmas minijátékaiban fetrengve.

Stiletto

ALEX RIDER: STORMBREAKER

THQ
MÁS VERZIÓ: GBA

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

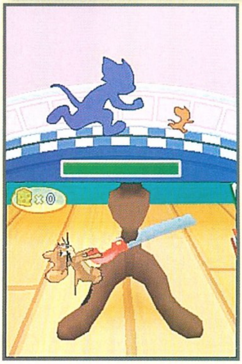
1 játékos

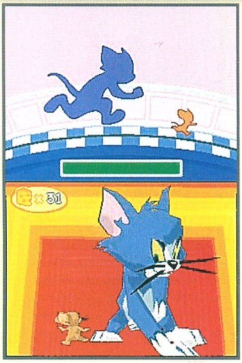
✔ néhány ezerért talán tovább tudod adni
X ostoba és unalmas

3 pont

JÓL ÁLL NEKIK A 3D!







Igen, ők azok! Elég csak rápillantani a **Tom and Jerry Tales** borítójára, máris elönt a nosztalgia. Újra itt vannak, és milyen jó húsban, Tom és Jerry, barátok és ellenségek egyszerre, milyen aranyosak! Ez nem Disney, de nem ám! Jerry nem Mickey, mégis sokkal egerebb nála. Persze Mickey is megéri a pénzét, elvégre ő egy globális szimbólum, akinél nincsen híresebb és gazdagabb egér kerek e világon, mégis, a kajánul vigyorgó Jerry sokkal jobb fej nála. Csak szalad és szalad, szívatja Tomot megállás nélkül. Talán nincs is náluk szenyóbb, szekább, szadibb páros a rajzfilmek történetében. S micsoda öröm, hogy játékunk pironkodás nélkül hozza a kegyetlenkedést! Jerry-t irányítjuk, akivel nincs más célunk, mint kipenderíteni Tomot az otthont jelentő családi házból. Mindössze 7 pálya áll rendelkezésünkre, úgyhogy a feladat nem lesz egyszerű. Bizonyos helyeken jó értelemben véve nehéz a játék (retro-kíméletlenség és precizitás rulez!), máshol viszont rosszul van kitalálva és beállítva a játékmenet. Minden helyszínen 4 különböző játéktípusban kell helytállnunk: Break, Speed, Time és Touch Time. Ezek közül az első egy vidám törés-zúzás, a házban található cserepeket, edényeket, kerti törpéket kell jó megdobálni (rájuk bökve a képernyőn). A Speed és a Time inkább csak idegesítő töltelékek, a Touch Time viszont jó móka. Itt kell Tom elől menekülni, az alsó képernyőn egyengetve Jerry útját (a felső képernyőn csupán azt látjuk, milyen közel van a macska.). Egérkénk kötött pályán szalad, mi csak jobbra-balra tudjuk dirigálni a gombokkal, kikerülve akadályokat, megzabálva a finomabb sajtokat, s ha nagyon ráérünk, itt is színesíthetjük a menekülést egy kis rombolással. Ám a legviccesebb az, hogy időnként Jerry ki akar szúrni Tommal, amihez nem kell mást tennünk, mint a jelzett módon körözni, kaparni, ütögetni a képernyőt. Ha kellően gyorsak vagyunk, Tom fejére esik egy asztal, vagy épp a képébe vágódik egy sodrófa. Külön kiemelném a játék grafikáját, ami szépséges 3D, nem az a kínkeservesen kiizzadt fajta, hanem tetszetős, cel-shading technikára épített térhatás. A zenei aláfestés kissé monoton, viszont jól illeszkedik a rajzfilmes környezethez. Rögtön az első pályán a Négy gengszter slágere üti meg fülünket (a Macskafogóból, ha valaki nem tudná). Összességében egy rövidke, bugyuta, meglehetősen nehéz, de hangulatilag helytálló és helyenként igen szórakoztató Tom és Jerry játékkal van dolgunk. Szinte sajnáljuk Tomot, mikor egy seprűvel hatalmasakat kap fejére a gazdasszonytól, akinek természetesen csak a lába látszik, a törzse soha. Mint a régi Vukban. Fájdalom, hogy az újban már nem így lesz.

Stiletto

TOM AND JERRY TALES

EIDOS
MÁS VERZIÓ: GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 játékos

✔ humoros, jól néz ki
X rövid, kidolgozatlan, kicsiknek túl nehéz

6 pont



Anyám sirass! Sirat is. Azt mondja, ki van rám akadva. Kérdezem: „Már megen' mé'?"

Azzal traktál, hogy visszafelé fejlődöm. Alapozza ezt a gyorsulások iránti FÉKtelen szenvedélyemre, na meg a fegyverek iránti újkeletű vonzalmamra. Mondom neki legutóbb: „Ezt skubizd, ez egy Desert Eagle-ből származó 44-es Magnum töltényhüvelye." Látom vörösödik a feje... amikor már a lila árnyalatait ölti magára, úgy gondolom itt az ideje elpályázni, úgyhogy bejelentem, hogy én akkor most lelépni gyorsulásira. Ekkor a pontos idő éjjel 11. A lépcsőházban lefelé baktatva még hallom, hogy milyen jelzőket is aggat rám a lelkem... javaslom majd neki, hogy adjon ki egy külön bejáratú szótárt, aratna vele. A lávakitörést megúsztam (megint), bár 2 nap múlva hazaérkezvén, igencsak nyársaló szempárral találom magam szembe. Sebaj, muter csak egy van ugye (legalábbis a szerencsésebbeknek), és bár az enyém kajak készen van, ezért szeretem. Nagy forma.

Aztán ott van az üzletközpontokat őrző biztonságiőr-bagázs. Anyám borogass! (Mondom én, hogy imádlak anyu, látod hányszor veszlek a számra?) Na azok egy külön faj. És nem emberi.

Legutóbb láttuk, hogy a szemközti üzletből ékszereket lovasít meg egy tizenéves forma. Szólni neki ugye addig nem lehet, amíg ki nem lép a boltból. Nem fut el, csak sétál.

Mondjuk az őrnek, hogy dolog van, tegye már le azt a k*rva mobilt (kemény, hogy tud valaki napi 10 órában SMS-ezni) és dolgozzon már valamit a pénzéért. Odamegy a kiscsajhoz, az meg odaad neki egy nyakláncot. Egyet. Csávókám mit csinál?! Otthagyja a kölyköt és visszamegy az üzletbe megkérdezni, hogy nem lopott-e el még valamit! Szerinted? Aztán meg elkezd futni, mondván, hogy ő akkor most megcsinálja a karrierjét... aztán lefarol a klotyónál jobbra. Hát a nagy izgalmakra ugyebár... azóta sem rúgták ki, jó mélyre csókolhatott a gyöngyöm.

Múltkor meg... na az fullos volt. 30-as arc betér az üzletünkbe, ránk néz, már akkor levágós volt, hogy mi a szitu vele... ezek a vörös szemek üldöznek azóta is az álmaimban. Megszólal: „Cigipapírt árultok?" Mondom neki nem, itt csak cipőt kaphat. Körülnéz, kezd neki derengeni, hogy talán nem véletlenül vannak itt súzok kiállítva 8 méteren keresztül. Újra kinyitja a száját: „ Nagy flesh nekem ez a sok színes csuka..." Azt elhiszem barátom. Nyújtja a kezét: „Örülök, hogy megismertelek Al." Bundy... anyádat! Tiszában dolgozom, de mindjárta a Dunának megyek!

Ennyire megborulni... csak az 5 éves gyerkőc tudott pár hete a Tecsóban. Áll a kiállított PS2 előtt, NFS Carbonra rátapadva, mint csigára a háza. Mondom neki, hadd menjek egy karikát. Felnéz, látom nem tetszik neki az ajánlat. Pedofil nem vagyok, nem nyúlok hozzá, hogy odébb rakjam, inkább lépnék... ha nem rúgna bokán! Hű bassz... oké, oké még kiskorú, nem rángatjuk meg. Ez a feltörekvő generáció lenne a jövőnk záloga? Hát kösz, akkor én nem akarom kiváltani.

Emberek, mindenki agymenéses akárhova is tévedek. És még itt a Csevegőben is akad jó pár, nincs menekvés. **Zsina (...és a jelek szerint leginkább agymenése a Csevegő hercegnőjének van. Járj az olvasók előtt jó példával? Hát milyen emberekkel vagyok én körülvéve? Martin)**

Üdvözletem mindenkinek! Bár még ezt nem mondtam sehol, de nagy hülyeségnek tartottam, hogy hónapról-hónapra adott témára kell írnunk, hogy bekerülhessünk a Csevibe. Eddig. Komolyan, most hirtelen gondolkodnom kellett, hogy mi töltse ki irományom egészét. Rájöttem, ez a legnehezebb dolog, nem hiába erről kántál ezer éve a fél tanári kar: „Merj gondolkodni! Gondolkodj!" **(Látod mennyivel egyszerűbb, ha megmondják, mit gondolj és miről? Társadalmak alapulnak ezen. Bégessünk együtt! Martin)** Hát ja... Az persze más kérdés, hogy olyan gyökér témákról, amiket mostanában tanítanak, eléggé lehetetlen valamit összehozni, főleg olyannak, akinek még egy ilyen egyszerűbb levél megírása is nehézséget okoz... **(Tanítanak? Jesszusom. Körülötted semmi téma? Újságok? Internet? Martin)** Szóval miről is? Ja, persze, amiről csak akarok. A vérengzést inkább most hanyagolom, egyrészt, mert nincs rá okom, másrészt nem is vagyok az a haragos ember. De azt azért tudjátok, hogy mennyi s*ggfej van a világon? *(Látom, ahogy a harag csúfítja a fejed. Nem éri meg. Zs.)* Ezzel persze az a baj, hogy a közelemben is egyre több emberkéről derül ez ki. *(Nyújtom a jobbomat, barátom! Legjobb megoldás? Sz*rd le. Zs.)* Nem mintha én hibátlan lennék, de elég szomorúnak tartom, miket nem hangoztatnak sokszor. (Nem példálózok, csak nyitott füllel kell járni.) Az meg azért hülyeség, hogy a korral jár, meg blabla, mert ha ez tényleg így lenne, már zuhannánk a Nap felé, mert valamelyik okos meggondolatlanságból megnyomta a piros gombot. (Gyerekek, soha, SOHA, NE NYOMJÁTOK MEG A PIROS GOMBOT! - Annyi film szólt már erről, hogy biztosan lehet benne valami igazság is!) *(Zuhanunk mi már most is, csak a sok baromnak még ez sem tűnik fel. Zs.)* Szóval tényleg, legyetek kicsit humánusabbak, meg gondoljátok át mit tesztek, mert bajok lesznek a mi kis Földünkön! (Vagyis: a hatalmasnál még hatalmasabb bajok! +10%!) Közhely, de a legfontosabb a becsület! Nagyon rossz csalódni, főleg olyanban, akiben megbíztál, akit szerettél. *(Ez van, szokd meg és egy gonddal kevesebb nyomja majd a válladat. Zs.)* **(Szeresd magad. Még mindig a legbiztosabb megoldás. Zsina, ez neked is szól. Martin)** Tartsátok ezt szem előtt, mert ha ez így megy, előbb utóbb mindenki megtapasztalja ezt az érzést. Bocs, ha nyálas, vagy valami, de legalább hazai termék! *(Ez a pesszimizmus mindig is HAZAI volt. Zs.)* Mondjuk lehet ezt rossz fórumba írtam, mert a Konzol olvasói remélhetőleg rendes emberek. Aki nem, az pedig maradjon ilyen, mert rá így van szükségünk! (Itt persze nem céloztam senkire... Sehogy sem!) Végezetül pedig, hogy egy kis játékos vonatkozása is legyen levelemnek: VICE CITY STORIES RULEZ! Hiába kevés az újítás (amivel én is tisztában vagyok, elhihetitek), a hangulat FANTASZTIKUS! Rég nem éltem át ilyet játék közben. Tényleg. Ja, a zárás zárásaként pedig örülök, hogy két levelem is olvashattam már az újság hasábjain, és hogy két nyereményjátékra való jelentkezés eredménye két nyeremény lett! (Nem rossz teljesítmény, mi?) Kösz fiúk-lányok! *(Most nem tudom eldönteni, nálad komoly gondok vannak agyban, vagy simán csak rátört a depi, azért mert élsz? Zs.)* **Brad Meat**

Na most jön a komolyság, hölgyek-urak! Vettem a fáradtságot, hogy begépeljem ezt az analóg formában érkezett levelet, hiszen ez KIHAGYHATATLAN! Előrebocsátanám, hogy a leányzó eleddig 17 évet élt meg és 4 éve fanatikus Martin rajongó... akarom mondani 576 olvasó... **Zsina (Te mióta is vagy a rajongóm, Zsinanéni? Emlékszem, még a térdemen lovagoltál, rózsaszín kis ruhában, fehér cipőcskében, egy hatalmas vattacukorral a kezedben... akkoriban kezdtél el beszélni. Azóta hogy megnőttél! Martin)**

Szeretnék gratulálni a 100. számhoz! Nagyon ütős volt. És a stábfotó? Amikor megláttam a kedvenc tesztelőimet. Dzson fotóján meg sem lepődtem. Nagyon bírom azt a palit. (...) Viszont amikor megláttam Martin fotóját, azt hittem lefordulok a székről. őszintén szólva Martint egy 45 éves, kockafejű, kissé kövér pasasnak képzeltem. (Ezt nem bántásként írom, ennek ellenére akkor is bírtam, hisz ő a Nagy Martin.) De amikor megláttam... Martin, ha ezt olvasod: hihetetlenül jó pasi vagy! Nem tudlak kiverni a fejemből! **(Ha küldesz képet magadról, megbeszélhetjük ezt a kiverős-beverős témát. Martin)** Irigylem Zsinát, hogy Veled dolgozhat. *(Ja, én is magamat! Imádjuk egymást, egy tálból cseresznyézünk és még a klotyóra is együtt járunk! Elválaszthatatlanok vagyunk, ne is próbálkozz :) Zs.)* **(Zsina is csak álmodozik rólam... és nem győz kiverni a fejéből. Martin)** Miközben Martinról ábrándozom, szeretnék még valamit leírni. Van egy nagy bánatom. Tavaly decemberben kölcsön kaptam a 2003-as évfolyamot. Jó volt olvasni a Radeon-Martin féle Csevegőket. Egy kis nosztalgia. Azóta megvettem a 1998-ast is. Meg akarom venni magamnak a 2003-ast és 2004-est is, de már nem lehet kapni. Már sok 576 boltot bejártam, de semmi. Légyszi segíts Martin! *(Lééééccciiii segíts neki főszeri, hisz nem tud élni nélküled! Ne okozz neki csalódást te Isten! Zs.)* Hol tudnám beszerezni? **(Túrok neked egyet valahonnan. De akkor jöjjön az a kép! Martin)** Köszönöm a figyelmet, majd még jelentkezem. *(Kímélj meg, inkább ne...Zs.)* **(Jaj de féltékenyek vagyunk, Zsinácska. Ez csúnya dolog! Martin :)** Puszi Martinnak oda, ahova szeretné. *(Lennének tippjeim. Zs.)* **(Lennének? Konkrétan vannak. Addig is, gyere Zsina... közben rád gondolok, kedves levélíró. Martin :) Gamergirl**

Személyes üdvözletem az egész stábnak és minden olvasónak! Gratula a 100. számhoz. Nagyon tetszet és minden kolléga (haver) csak jót mesélt nekem. Kivéve egyet. A történet ott kezdődött, hogy megszereztem az FF12-öt és elkezdtem ódákat regélni róla, ere ő (az a trágya sz*r szemét szutyok, stb... és hogy a WoW sokkal jobb). Na szögezzünk le vmit: a közelébe sem jön! Az FF12 csodálatos és fantasztikus. FF király, az az izé meg egy szolga szárgumó. FF egy sikeres kalandfilm, az a valami meg egy szappanopera! FF egy csoda, a WoW egy db szétkenődött takony a bakancsom elején, egy zúzós koncert után! Remélem elindítok vmit az emberekben *(Azt nem tudom, hogy az emberekben mit, de hogy Martinban ezzel VALAMIT, az száz. Zs.)* és rájönnek arra mi is az a művészet. BUÉK és kitartás mindenkinek. őszinte hívetek. **Fffanatik (Kimész az ajtón, balra fordulsz, fogsz egy keresztet. Martin)**

Hello! Az eheti témára csak azt tudom írni, hogy váltsuk le a Bosst. Legyen Krisz a főnök és majd utána visszasírjuk Martinunkat. Akkor lesz anarchia. *(Egy lázadó még nem lázadó. Lőjük*

szét a Bounty-t MOST! Zs.) **Steve Y (Zsina matróz, kössön egy cementes vödröt Steve nyakába és lökje vízbe... aztán ugorjon magácska is! Martin)**

Szervusztok! Játékhoz kevésbé kapcsolódó, ám annál érdekesebb (?) történet. Tavaly nyár, egy napfényes szombat délelőtt, kivételesen a húgom nélkül zötyögök a vonaton apámék felé. Sebaj, nálam a DS és a nemrég elkezdett Minish Cap (GBA). Olyannyira belebonyolódtam, hogy azt sem vettem észre, mikor a vonat vagy tíz perce állt és az emberek nézelődtek ki az ablakon. Nem is vettem róla igazán tudomást, biztosan a „szokásos" felsővezeték-szakadás – így legalább (gondoltam) még kapok egy kis időt a játékra. Pár perc múlva a túloldalon helikopter landol, belőle pedig mentősök szállnak ki sietve, teljes menetfelszerelésben. Itt nagyobb gond lesz. Le is szálltam, mivel szépen meg is kértek mindenkit, hogy szíveskedjen átfáradni a túloldalra. Leszállva a vonat vége környékén láttam tenni-venni a mentősöket. Ahogy a közelemben lévőktől hallottam, egy ember valahogy beesett a sínekre és a vonat levágta legalább az egyik lábát. Szerencsétlen. Jönnek a gondolatok és az érzések. Nem hinném, hogy helyénvaló lenne megbámulni egy szenvedő embert, akinek – ha túléli – most változott meg gyökeresen az egész élete. Így érezem és gondolom. De többek nem. A sok érzéketlen bunkó meg odamegy és bámulja, közben pedig trécselnek. *(Különben hogy jutott volna el hozzád az információ? És hogy írtad volna meg ezt a levelet? Tudod: ok-okozat. Zs.)* Mintha valami olcsó cirkuszi látványosság lenne, egy közszolgálati csatorna bulvárműsora élőben. Hihetetlen. Ha lett volna gyomrom hozzá, magam cibáltam volna el őket. Inkább átmentem a túloldalra és felváltva hergeltem magam, kavargott a gyomrom és zakatolt a fejem a gondolatoktól. Amikor hozták az embert hordágyon, még több „nézelődő" ment a helikopter felé, mintha ez lenne a legtermészetesebb dolog a világon. Körbenézve mindenki csak nevetgél, beszélget, társalog, tudomást sem véve arról, hogy egy embertársuk élete tőlük néhány méterre ment végérvényesen tönkre. Máig nem hiszem el. Vagy csak én vagyok ennyire érzékeny? Naivság lenne? Naivság elvárni az emberektől a tapintatosságot, az együttérzést? *(Szerinted? Igen. Zs.)* Nem hinném. Alapvető problémák vannak. A sok elbutult, bulváron vegetáló agyhalott nem gondol bele semmibe. Nekik elég a „kenyér és cirkusz." *(És ez már az ókorban is így volt, ne várj megváltást. Zs.)* Mert AZ tényleg káros, szemben a játékokkal, ugye. De hát ez van. Le kell nyelni. Ha le tudjuk. Azóta csak ritkán vettem elő igazán a Minish Capet, mert mindig rossz érzésem támad. **TheSickness (Én elcsórtam volna a levágott lábat. A „Dögölj meg Martin, te érzéketlen görény állat" kezdetű leveleket az ismert email címre kérem. Martin)**

Sziasztok! Csak egy rövid történetet írok le, ami véleményem szerint jól mutatja, hogy a videojáték kultúra egyes termékei már művészi szintűek, és hatással lehetnek olyanokra is aki soha nem játszanak. Szóval, a barátnőmnek megmutattam a SotC első kolijával a harcot, és láss csodát, nagy hatással voltak rá a látott jelenetek. Persze nem vallotta be, de érezni lehetett rajta, hogy megfogta őt Ueda csodás világa. **(A nyakadba borult zokogni? Jó taktika, én is alkalmazom majd. Martin)** Hát, ahogy egy reklámban mondják mostanában: azért ez teljesítmény! *(Majd ha a csajod megtesz BÁRMIT, csakhogy az ő kezében legyen a kontroller, na AKKOR beszélhetünk teljesítményről. Zs.)* **(Te meddig mennél el Zsina, hogy a kezedben legyen a kontroller? Martin)** Na, nem az enyém, Ueda bácsié. Üdv mindenkinek, **evans1**

Kedves 576 team! Közhely lenne azt mondanom, hogy az újság szuper, hiszen mindenki tudja hogy ez az igazság. Hálás vagyok Nektek, hiszen nélkületek semmire sem jutottam volna a Tomb Raider útvesztőiben, és a Final Fantasy titkait sem sikerült volna soha megfejtenem. Örülök, hogy egy nap mikor egy híres RPG kifogott rajtam úgy döntöttem, hogy regisztrálok a fórumra, és kérek egy kis segítséget. Azt hittem megkapom a választ a kérdésemre és már tépek is egy másik oldalra... De nem tudtam. Annyira megszerettem az 576 Online-t, hogy egyik nap azt vettem észre hogy csak írok, és írok... netfüggő lettem? A fórumon egy szuper közösséget találtam. *(Az tuti: ármány, intrika, szerelem, I'm lovin' it! 6575464. rész Zs.)* (Martin, te szeretnivaló.) Így minden olvasónak csak ajánlani tudom, hogy legalább egyszer térjen be erre az oldalra, és regisztráljon! Most sokkal közelebb érzem magamhoz a Konzolt, ami nem csupán egy lap, egy újság. A konzolnak szíve, lelke van. Ezért is szeretjük annyira! Kedves 576 konzol! Nagyon szeretünk, és kívánjuk hogy Legyél még nagyon sokáig! **Rino (Ugyanezt kívánom én is, veled és minden kedves olvasóval kapcsolatban is. (kacsint). Martin)**

A videojáték mániám olykor hozott vicces, és mivel falusi vagyok, ezáltal a történetekből kiderülve szánalmas és sértő helyzetbe. Mindkét eset vagy 7-8 éve történt PS1-es mániám alatt. Nos, éppen az egyik ilyennél a Pac-Man Worldöt játszottam, mikor anyu éppen a gulyáslevest készítette és kellett neki felhozni 3 fej hagymát. Mint tudjuk eme leves szíve-lelke a hagyma, rászántam magam kedvenc ételem lévén. Sietve lerohantam a kertbe és eszeveszetten keresni kezdtem, mert elégé játszhatnékom volt. Gyorsan észrevettem kimagasló „szárait" melyek elégé hasonlítottak az újhagyma száraira, de bátorságomat és magabiztosságomat javította az, hogy kilátszott a hagyma teteje. Innen már nem sok kellett, kihúztam mind a 3-at, letéptem a szárait, megmostam, majd bevittem anyunak. Nem volt ideges mikor rájött, hogy az összes kardvirágja miatt most már nem kell aggódnia. A másik sokkal rosszabb mely a Tomb Raider 4-hez kapcsolódik. Otthon ültem egyedül a gép előtt, mikor csörgött a telefon. A tesóm mondta, rakjak fel a tyúknak koppó vizet, amivel majd ugye kopasztanak. Mondtam, hogy az állatot ugye nem nekem kell elintézni. Dehogy azt Erzsike néni-a szomszéd már elintézte – szerencsére. Na fogtam egy nagy lábost, persze sietve megtöltöttem vízzel és feltettem forrni. Na, ennyinek elégnek kellett volna lennie, de nem nekem. Kimentem a tyúkért. Megfogtam a két hátsó lábát és elkezdtem vinni befelé a konyhába. Bele a kondérba, de túl sok volt benne a víz. Mondom ezt nem hiszem el, pedig már nagyon folytathatnékom volt a játékot. Kivettem a tyúkot amiről ömlött a forró víz, mert persze a csapból már forrót engedtem. Mivel a kondér is már elég meleg volt elkezdtem levesmerővel kimerni a vizet. Végül sikerült és rá tudtam tenni a fedőt is. Megfordultam és ekkor vettem észre a behozatal nyomát. Gyors azt is felmostam, majd végre le tudtam ülni újra játszani. Tesóm haza jött anyuval együtt és kérdezték: Hol a tyúk? Mondtam a kondérban. Na kaptam olyat, mert már főtt vagy 40 perce szőröstől-bőröstől. *(A játék káros az...ebédre. Tuttti a sztori. Zs.)* **Túlontúli (Leveleddel elég sok időt töltöttem. Első körben azzal, hogy megértsem a mondatokat, másodsorban azzal, hogy olvasható formába rázzam, hogy az olvasók is megértsék majd. Baráti jótanácsként annyit mondanék, játssz kevesebbet, és gyakorold kicsit a nyelvtant, meg a helyesírást. Az is segít, ha néha könyveket olvasol. Ja, és küldj édesanyád leveséből, éhes vagyok. Martin)**

Oké fiúk-lányok, akkor most jöjjön a NAGY teszt. Meddig bírjátok cérnával? Sokáig? Biztos? Elindítom a zúzdát az alant elterülő „kis" szösszenettel. Javaslom helyezzétek magatokat kényelembe, mert ez meleg lesz... **Zsina**

Hejhó, ez itt én vagyok a kis tekebábú. Lassan két gyermek boldog apja. Bár egyre inkább a már meglévő csemetém kitúrna a konzol elöl, és már az 576-ot is bújja rendszeresen. Viva pinata mániás. Megtalálta az újságba a cikket a játékról és úgy csinál, mintha olvasná. Háhá a kis hüjje, hát azt csak én tudok ebbe a családba rendesen, fel is néz rám a csajom, a fijam meg egyenesen egyfajta uri gellernek tart, pláne mióta végigvittem a rezi4et normálon. Egy hete szenvedünk a kertünkkel, de nem jövünk rá, mikor eszi be a lovat a fene. Az külön feldühít ilyenkor, hogy félóránként közli a hülyegyerekem, hogy megtalálta az újságban, hogy hogy lehet becsalogatni a lovat...és mond valami hülyeséget, amit én mondtam előtte. De hát én mondtam, így az hülyeség volt. *(Az alma és a fája ugye...Zs.)* Ps2őn azelőtt a rezi 4 volt a kedvencünk, neki is, meg nekem aztán pláne. Én irányítottam, ő meg nézte és figyelmeztetett, ha növényt kellett ennem. Az exnejem kiborult, mikor megtudta hogy mivel játszunk, hiszen Noel még csak öt éves. *(Nem hozzá volt szerencsém véletlenül? Zs.)* Elmagyaráztam neki, hogy odakinn az utcán nap mint nap zombik között járunk kelünk, s néha mi magunk is azzá leszünk mások szemében. Volt olyan játék, amit nem engedtem hogy nézzen, mert úgy ítéltem meg, hogy károsan hatna az értelmi, pszihés, valamint mentális képességeire (vagy ezek ugyanazon fogalmak? nemtom vazz). Ilyen gamma volt például a superman return, a maga idegtépően csapnivaló színvonalával, vagy az a barna fakocka, amire azóta sem jöttünk rá hogy mire való. Nem tudom mi lesz később, félek nem lesz százas a gyerek mire felnő, félek olyan lesz, mint én. *(Az attól függ: napi hány órát tölt veled? Zs.)* Pedig tudom, hogy én is leszek egyszer szigorú, meg minden: addig nem csinálhatod meg a leckédet, amíg nem vitted végig a rezident evil hármat (merhogy az a legkönnyebb szerintem), szal a csajomtól , aki a feleségem helyett van – mert az meglépett romárióval – kaptam egy x360at. Nagyon boldog vagyok. Bár nincs lcd tévém , de a szomszédnak van, és néha úgy állok hogy átlássak hozzájuk, a képernyőjükre, és akkor gyorsan odaszaladok a gépemhez és bekapcsolom, és az már majdnem olyan mintha azon játszanám, meg a fiam játszás közbe a nyakamba ül és fojtogat, miközben kameozok meg rángat ide oda, és akkor azt mondom: hű, tiszta nintendo wii ez az érzés. A csajom is rászokott a pinatára, de én már nagyon unom. Nem ilyen módon akartam lovat bevonni a játékba. Elmondtam neki, hogy olvastam valahol, hogy a videojátékoktól a nőknek összemegy a melle és addiktálnak utána a bakteriális fertőzések felé is. Megtapogatta a didkóit, és azt mondta: hú lehet, hogy tényleg így van. Egy darabig nem játszott. Egy hétig. Aztán megtudta, hogy terhes, és most egyfolytába pinatázik, hogy gyakorolja az anya szerepet. Mondom ott az én gyerekem, jáccá azzal, nekem meg adide a kontrollert, és hagyjatok. Nagyon várom a rezi5öt *(Én meg már a leveled végét. Zs.)* **(A számból vetted ki a szót, kollegina. Martin)**, bár kicsit megijedtem , mert egy korábbi számotokban azt olvastam a hírek rovatban, hogy lehet hogy csak ps3ra lesz. Nemá. Az nagyon szörnyű lenne, mert nincsen már pénzem olyan nagyon felesleges, hogy csak úgy venni tudjak ps3at. És annyi nyugdíjas meg nincs is újpesten, amennyit leüthetnék, hogy összejöjjön az a sok pénz. Imádom a zombis játékokat *(Hát ne haragudj már meg, de látszik rajtad...Zs.)*, de a dead rising nekem nagy csalódás volt. Szép szép. Összetett mint a kordon a kosut téren (tudom hogy nem teljesen így írják, és elnézést érte, hiszen remek ember volt kosut, asszem ő találta fel a telefont meg autópályákat is épitetett), de valami hiányzott belőle. Számomra. Meg nekem nehéz is, és ez csak abban az esetben nem baj ha lebilincsel a gáma , de ez most nem így történt. Mondjuk én nagyon szigorúan nézem a játékokat, szal ez az én bajom. Egyszer asszem engem is zombinak néztek. Az árpád üzletház emeletén betértem az 576 főhadiszállására, ahogy egy tyler durden alaku fazon fogadott. Akkor a gyermekem még kicsi volt nagyon beszélni se tudott (ó régi szép idők) fogtam a kezemben, a szám be volt kenve fagyálló zsírral vagy mivel, mert teljesen kicserepesedett, ugyanis akkor még volt tél ebben az országban de persze a politikusok azt is lenyúlták. Valamelyik régebbi számot vettem meg, és közben láttam az arcán hogy nagyon csóválja a farkát hogy mifene van mivelünk. Na mondom esse rezizik többet. És valóban. Előtte szegénynek még elsütöttem egy poént hogy láttalak a szegasztokban anno. Igen mondta, kérdeztem hogy nem szemüveges voltál akkor? Mondta hogy nem. Nem értettesztem hogy direkt össze akartam keverni a dévényi tibi bácsival... szóval ez a szabadkéz jó dolog, csak nemtom abba hagyni mer olyan jó szabadon bármit mondani például :mexikói csavarhúzó. Hát nem szuper? Kreatív vagyok, repzenekarom van és ami sokkal fontosabb hogy xbox kettőmis van mosmá. Valamit akartam kérdezni, de elfelejtettem. Na mindegy, jól vagytok? *(Ezek után nem mondhatnám...sőt... asszem hányok. Zs.)* **kuglee (Olyan volt ezt a levelet végigolvasni, mint sajtreszelővel önkielégítést végezni. Komolyan, majdnem kötél után nyúltam. Még jó, hogy vége a Csevegőnek... Martin)**

Ez most olyan szinten készre tett, hogy a jövő hónapban megálljt parancsolok. Legalábbis egy időre. Újra lesz téma. Aggódjatok! **Zsina**

A Csevegő Művek felvételt hirdet. Ha gyárunkban akarsz dolgozni, látogasd rendszeresen a www.576konzol.hu fórumát, ahol az „576 Konzol" résznél minden hónapban megtalálod aktuális témánkat. Aztán ha gondolod, szólj hozzá.

ZENE

Káderek – Hangtalan gitár /szerzői kiadás/

Kiből lesz a cserebogár? Samatőr kollégát eleddig sziporkázóan eredeti cikkein kívül nem ismerhettük más oldaláról, ám ahogy Peter Parker másodállásban Pókember, neki is létezik szuperhős alteregója és esténként átváltozik a gitárok ördögévé, azaz Szupersamuvá! Ilyenkor a hasonló hősökkel szemben nem a világ megmentésén fáradozik serényen, sőt még az alsógatyáját sem viseli kívül. Hogy akkor mit csinál? Egy zenekarban játszik, ami a Káderek névre hallgat. Nem Kábelek, nem is Kádárék, *Káderek*. Tiszta? Rendben, szóval ez a képződmény a zenekar titulushoz hűen zenét is játszik, mégpedig nem is akármilyet, csakis hamisítatlan popos elemekkel megtűzdelt pánkrokkot, mégpedig nem is rosszul!

A szerzői kiadásban megjelent, sokatmondó *Hangtalan gitár* névre hallgató debüt lemez 10 tételben igyekszik bizonyítani, hogy a nagykiadós megjelenéseken kívül is van élet, és bár a hátsó borítón látható együttes tagot megszállottan üldöző lánykasereglet (biztos csak autogramot akarnak, egy jó nagy autogramot... :) egyelőre még kicsit odébb van, a korong több tétele is bizakodásra adhat okot.

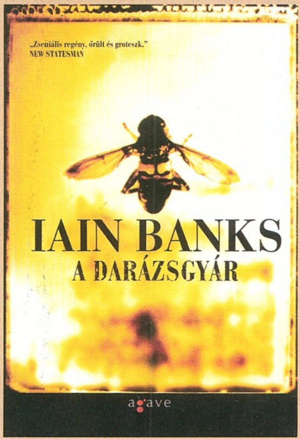
Már rögtön a bemutatkozó *Szép jó napot!* rendelkezik a megfelelő slágerpotenciállal, kár hogy olyan hirtelen adja át magát az abszolút csend állapotának, mintha elvágták volna, így mire észbe kaptam már javában a második felvonás szólt (Amíg lehet), ami már egészen nyíltan többrendbeli fülbemászásra játszik, teszem hozzá, az erőteljes refrénnek hála abszolút sikerrel. Ugyanez hatványozottan vonatkozik a Hazatérek című opusra, ami konkrétan egy olyan szám, amiért a Szupernem kettőbe hugyozná magát. Az übercsászár sound magában elég erőteljes ahhoz, hogy jelenlegi formájában megérjen egy kislemez kiadást, egy ütős producer hozzáadásával pedig garantált a hely a rajongó típusú emo-tinik hálószobafalán. Egy kis bindzsizés amúgy helyrerántja a jelenlévő apró hibák oroszlánrészét is (diszharmónia / káosz főleg), ha pedig valaki ezzel párhuzamosan kibannolja a szövegből az összes „dal", illetőleg „ének" kezdetű kifejezést, már tényleg csak a piárosok leleményességén múlik a siker mértéke. Mert bizony a lehetőség benne van ezekben a srácokban, a riffek hasítanak, a dob üt, a szövegek és azok interpretációja jópofa, a De Niro című slágervárömány pedig a legkülönbözőbb napszakokban és szituációkban képes berágni magát a hallójáratokba. Hogy ez mennyire komoly, mi sem bizonyítja jobban, mint hogy a pár napja sikerült röhögésbe fullasztanom egy mélységesen intimnek induló szituációt, a „szeretem az éjjelt de kerülöm a bajt" idézet rossz helyen történő elzümmögésével és azt hiszem ennél több dicséret nem is nagyon kell.

Aki kedvet kapott, a Káderezéshez a cédét megrendelheti a www.kaderek.hu oldalon, meg akkor már jelvényt és pólót is, mert baromi jól néznek ki. Samu, ha tényleg befut a banda és térdig jártok majd a gruppikban, átpasszolhatnál pár csajt. A vörösek a kedvenceim... **(Nekem is, nekem is! Martin)**



KÖNYV

Ian Banks: A darázsgyár



„Két évvel azután, hogy megöltem Blyth-t, meggyilkoltam Pault, az öcsémet – de egészen más és jóval alapvetőbb okokból, mint amiért Blyth-t eltettem láb alól –, egy évvel később pedig kinyírtam az unokahúgomat, Esmereldát, többé-kevésbé egy hirtelen ötlettől vezérelve. Eddig ennyi. Három. Már évek óta nem öltem meg senkit, és nem is tervezem soha többé. Akkoriban éppen ilyen korszakomat éltem."

A London Review of Books szerint két Iank Banks van: az első hat klasszikus regényt írt, a másik hat sci-fi regényt. Az 1984-es keltezésű Darázsgyár szerzője az előbbi – „M" Banks a kies és rideg űr helyett az akkori kor Angliáját választotta az események helyszínéül. A 16 éves Frank egy kis skót tengerparti városban él apjával. Hősünk nem hétköznapi tinédzser: groteszk és rémisztő szokásoknak él. Egy nap felkavaró hírt érkezik a házhoz: az idősebb testvér, Eric megszökött a bolondokházából és hazafelé tart. A felkavaró események előszele alaposan felborítja a páros mindennapjait, az excentrikus apa gyanakvása fellángol, Eric pedig sajátságos rituáléinak hódolva próbálja megjósolni, hogy a nem várt látogatás milyen hatással lesz korántsem mindennapi életére. Napok és hetek telnek el, miközben az olvasó előtt feltárulnak Frank mindennapjai, a tinédzser gyomorforgató naturalizmussal ábrázolt tettei, hogy végül az utolsó lapokon fény derüljön egy évtizedes titokra, ami nem csak Frank, de egész világa jövőjére kihatással van...

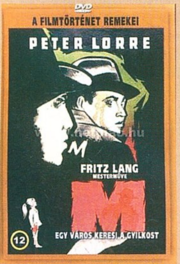
Banks első regénye tipikus esete az angolok által „love or hate experience"-nek hívott anomáliának: a könyv sötét hangulata, salingeri egyszerűsége (mely csomagban valójában egy összetett társadalomkritika lapul) és groteszk, olykor gyomorforgató eseményei okán vagy szerethető, vagy utálható és nem megérthető. Nehéz mű, de nem véletlenül választotta be a The Independent minden idők 100 legjobb angol művei közé. Banks hihetetlen egyszerűséggel fest le egy olyan mikrokozmoszt, ahol egy 16 éves fiú az Úr és az alárendelt egy személyben, aki az élet és a halál felett rendelkezik: már-már hátborzongató olvasni azt, amilyen egyszerűséggel meséli el Frank, hogyan tette el láb alól három testvérét, hogyan hagyta magára édesanyja és hogyan birkózik meg kirekesztettségével. A csodaszép zöldbe öltözött legelők és az égszínkék tenger tökéletes kontrasztot alkot azzal a démoni világgal, ami Frank és a többi szereplő lelkében dúl. Kár lenne bekategorizálni a könyvet, a Darázsgyár egyszerre horror, társadalomkritika és fikció, de pont ez teszi olyan zseniálissá.

Azok, akik vonzódnak a különc figurákhoz, kedvelik azt, ha stílusok keverednek és nem viszolyognak a sötétebb hangvételű, megrázó, gyomorforgató és hátborzongatóan izgalmas történetektől, megtalálják a számításukat ha leemelik a polcról a Darázsgyárat, de készüljenek fel: egy olyan utazásra készülnek az őrület hullámvasútján, ami után még napokig forogni fog velük a föld.

FILMO / DVD

M egy város keresi a gyilkost /M/

Műfaj: proto thriller
Rendező: Fritz Lang
Szereplők: Peter Lorre, Inge Landgut, Ellen Widmann, Otto Wernicke
DVD: német 2.0, magyar felirat
Extrák: filmográfiák, előzetes, fotóalbum, Fritz Lang filmjeiről



Általánosságban elmondható, hogy a legnagyobb rendezők is csupán egyszer tudják elkészíteni A Filmet. Akármennyire is szomorú, nyilvánvaló hogy Danny Boyle a büdös életben nem fog túllépni a tökéletesre csiszolt Trainspotting színvonalán, akárhogy erőlködjön is, mint ahogy az is világosabb a napnál, hogy hiába a Leo DiCaprio-val való permanens bohóckodás, Martin Scorsese már sosem fogja felülmúlni a Taxisofőrrel elért zenitet. Ehhez képest a német film ikonikus figurája Fritz Lang minimum kétszer rendezte meg élete filmjét. Először a némafilmkorszakban készült Metropolis alapozta meg az elkövetkező 80 esztendő sci-fijeinek témáját, másodízben pedig megalkotta minden sorozatgyilkosos filmek prototípusát az M elkészítésével. A thriller zsáner eme meghatározó jelentőségű művében a már unalomig ismert kis sorozatgyilkos a nagyvárosban klisé került megfilmesítésre, azonban ne felejtsük el, hogy az M megjelenési dátuma 1931. A korabeli Berlin utcáin kísértő, ártatlan kislányokra hajtó rém fondorlatos módon a belső fenyegetettség érzését táplálja a nézőbe, hiszen a gyilkos tökéletesen átlagos kinézetű férfi, a szintén alapművek sorába tartozó Pszicho hoteltulajdonosához hasonlóan. A tipikus munkamániás, hízásban lévő szerencsétlen lúzer (akit valószínűleg minden nap mással csal meg a felesége) külsővel megáldott figurával más szituációban akár még rokonszenvezhetnék is, ahogy végül hajszál híján a bűnözők által rögtönzött tárgyalás alkalmával meg is tesszük, amikor az egész várost sakkban tartó könyörtelennek és megfoghatatlannak hitt sorozatgyilkosról kiderül, hogy valójában egy végtelenül megszeppent emberi roncs, aki talán maga is áldozat vagy csupán kiváló színész... ki tudja? Ez egyébként Lang filmjének talán legérdekesebb mozzanata, hiszen a negatív hős (majdnem) szimpatikussá tétele és a vele való azonosulás csak az utóbbi pár évben lett általánosan elfogadott, divatos elem a műfajban. De nem csak emiatt tarthat az érdeklődésünkre számot a film, Lang első osztályú rendező, aki nagyon ért e feszültségteremtéshez, a fény-árnyék hatásokkal való játékát pedig tanítani lehetne. Aztán ott van még a helyenként felbukkanó fanyar humor és az a meglepő fricska, hogy a tettest végül a rend tehetetlenül egy helyben toporgó őrei helyett a „sötét oldal" egyik összehangolt akciója során sikerül elfogni (ekkor kerül sor az immár erősen kultszagú „M betű elhelyezése a kabáton" jelenetsorra), amikor a helyi kiskirályok megelégelik a szabadon garázdálkodó pedo miatt rohamosan hanyatló üzlet állását. Most, hogy a legtöbb rémisztgetős filmet felül, azaz inkább alulszárnyaló dolgok esnek meg a valóságban, az M témája aktuálisabb, mint valaha és azt hiszem többek között emiatt az állandó, szomorú aktualitás miatt annyira zseniális a film, hiszen maga a valóság teszi olyan húsbavágóan hihetővé a képernyőn pergő történetet. A hazai DVD kiadás sajnos nem méltó magához az alkotáshoz, hiszen nemcsak a fapados tartalom adhat okot szemöldökráncolásra, de a felirat is több helyen erőteljesen csúszik / tömörít, valószínűleg elég kellemetlenül fogja érinteni az ország német nyelvtudással nem rendelkező részét, de legalább mindenki a saját bőrén is megtapasztalhatja mit érezhetett Bill Murray, amikor a többszörösen összetett, két percig darált szöveget egy „azt mondja nézzen a kamerába" tőmondattal fordítják le az Elveszett jelentésben.


HYPERKNIGHT
arkbird
arkbird
arkbird